GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2013.9
Vol.
51
UCG

梅原大吾自传
《持续胜利的意志力》第二章

【游人小说】
那些女孩




DVD热点推荐
巫师3 狂猎制作面面观

-特别企划-
环大宅门
当我们看《环太平洋》的时候
我们在看些什么

-工作室物语-
游戏共和国覆灭记

新栏目
周游列闻
Metacritic：游戏评分如何摧毁从业者
任天堂的幕后团队揭秘
性与恶魔：Atlus USA 的立足之本
时之笛：史上第一神作的开发秘话
《游戏开发者》杂志尸检报告

-卷首特稿-
玩儿剩下的
论国外游戏市场和国内游戏市场的
逐利趋势演变



卷首

关于身体

当大约4年前——也就是2009时，我终于读上了村上春树的随笔集《当我谈跑步时，我谈些什么》。在大学毕业之前，我某种程度上很崇拜这位作家，但却只钟情于其小说作品，对于其随笔并没有过多涉猎，恐怕最大的原因是我当时想要模仿的，是其小说的文风和其笔下的那些孤立于世却又对一切事情应付自如的男主人公，对于作家本人则缺乏必要的兴趣，毕竟正如俗话所说，觉得鸡蛋好吃，也用不着去见下蛋的母鸡。

但随着年岁渐大，我开始对单纯的模仿失去了兴趣，文字是一种纯粹的内心表达，每一个人都有不同的表达方式，刻意参考他人就难免会失去自我。一旦摆脱了形式上的无谓追逐，我就对村上本人突然充满了好奇，到底是什么样的人，抱着什么样的心情，才能够写出那些曾经令我心醉神迷的作品？带着这样的期待，我翻开了这本随笔，原本期盼着能够触及的，是作家的心灵，不过从结果上来说，却只是触及到了对方的身体。

一个作家的身体有什么特殊之处？他既非超人般的钢铁之躯，也没有什么天生的缺陷，甚至不具备像是模特般吸引眼球的亮点，这是一副普普通通的身体，在成书之时已经快要迈过六十载大关，比不得年轻人那么健康，但似乎还没有出现什么特别的毛病。可是就是用这副毫不起眼的身体，村上春树参加了数十次马拉松比赛，并且还天长日久地保持着高强度的慢跑运动。而某种程度上，创作长篇小说和马拉松其实非常类似，这不是能够一蹴而就的事情，必须有着惊人的耐力和坚韧的意志，持久不懈地去做着一件看似重复，却又充满变化和挑战性的事情。

这让我不得不重新审视自己的身体与自己的心灵之间的关系，当我还更年轻时，我能够有充足的时间去进行运动，我的饮食受到一定程度上的管制，而且我甚少有精神上的压力，总而言之，我过得算是相对轻松而愉快。在那种时候，身体从来不是我的关注重点，青少年的自尊心会让我徒劳地试图让自己的形体变得更健壮，但却缺乏基本的动力，而关于其所处的状态，我却基本毫不关心。

但年龄是看不见的砝码，如水般一点一滴地落在天秤上，等我们注意到的时候，离失衡也已经不远了。于是，到了现在，身体变成了一个我不可忽视的问题，一方面，体重的确是在缓慢但确实地增加着，另一方面，精神上的疲累正用我完全意想不到的方式在摧毁着身体中原本就不多的防线。然后，这些身体上的变化又化作无形的冲击，切实地反馈到我的心灵当中。身体上的不适与伤痛，有的时候甚至会让我无法书写出一个完整的句子。

我曾真切地以为心灵与肉体可以分割，一个人应该关注自己的内心，过度在意自己的肉身不但肤浅，还容易让自己的思维方式动物化。到了这种时候，因为年轻而构筑的荒谬理论也就如同沙堡般地崩塌无形了，原来，身体的确与心灵密不可分，灵与肉的相互作用远远超出我的想象，而一次酣畅淋漓的流汗能够带给我的不单单只是卡路里的消耗，还有精神上的放松和迸发的灵感。

所以当2013年的今天我再一次读到这本随笔，字里行间许多被我忽视的细节变得历历在目，一位作家的成功之处，或许就隐藏在这寻常之事中.这并不表示着我今天开始起劲地跑步，就可以在29岁拿下一个日本群像新人赏，也不意味着马拉松就可以让我瞬间摆脱精神上的困境。但这给了我一个简单而合理的启示：或许当我们精神上的困境无法解决时，关注我们自己的身体才是获得救赎的关键，毕竟你要如何拖着一副病躯残体来渡过难关呢？

■ 稀饭

■ 2013.9.3



游戏·人 第51辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：黄其斌

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS













影漫世界







文化漫谈



文 Lancer 编 稀饭 美编 小瑟

玩儿剩下的

史蒂夫·鲍尔默宣布退休后，他的各种老视频就被网友们挖了出来，其中一条逗乐了广大中国网民：电视广告里像打了鸡血似的老鲍甩掉满手的钞票——“500美元？1000美元？还是更贵？不！只要99美元！”

这时大家才恍然大悟，原来咱们那些“只要688元！只要688元！”的电视购物广告都是人家玩儿剩下的呀！

其实，我们那乌烟瘴气的游戏产业，又何尝不是人家玩儿剩下的？

一、商人的魔盒

史蒂夫·乔布斯宣布退休后，苹果股价大跌，被认为是大苹果盛极而衰的开始。而史蒂夫·鲍尔默的退休声明公布后，微软股价应声大涨9%。脾气暴躁的老鲍，此时不知是哭还是笑？

老鲍离开后，媒体没有为他的成就歌功颂德，而是历数他的“九大败笔”。但在所有关于他的过失检讨中，Xbox都被认为是一个例外，是他在智能家庭时代惟一的成功。尽管Xbox One的售价被诟病、连线政策被吐槽，但X360与Xbox LIVE为微软带来了利润，X360将成为微软历史上第一个销量过亿的家电产品，在一个连苹果都鞭长莫及的领域里站在了制高点。Xbox One也许价格不够便宜，但它有最强大的游戏阵容，它有《光环5》、有《丧尸围城3》、有《崛起 罗马之子》，还有《泰坦天降》等等等等。



▲尽管遭遇了舆论上的不利，但有着《泰坦天降》助阵，Xbox One的战况还是很有利的。

但这一切与史蒂夫·鲍尔默并没有直接关联，他只是在玩比尔·盖茨留下的一局棋。

1999年Xbox计划启动时，比尔·盖茨是首席执行官，鲍尔默是总裁。盖茨要打造一部终极游戏机，而鲍尔默不是玩家，从来不玩游戏，在Xbox的会议上，他谈的是“这是不是一笔好生意”，而不是这“是不是一台好主机”。一位Xbox创造者说：“在初期的时候，比尔是我们最大的靠山，而鲍尔默是我们最大的敌人。他认为这种赔本的主机没什么好做的。”

贴钱卖主机、软件盈利，这是游戏业的固有生态。喜欢玩游戏、也做过游戏的盖茨能够理解，他要的是长期市场份额，而不是短期利润。而鲍尔默需要的是更漂亮的财务报表，不过他相信盖茨，所以最后他选择了拥护盖茨的决定。于是他开始调兵遣将，他将微软硬件部门首脑里克·汤普森调配到新成立的Xbox部门。当时汤普森百般不愿，鲍尔默就把他叫到了办公室里。关上门后，老鲍拎起一根棒球棍，不断地往左掌心抡……在他的威逼利诱下，汤普森接受了他的新任务。

当时汤普森做过估算：Xbox预计会在8年时间内损失9亿美元。盖茨与认为这笔学费不高，因为它对微软的未来至关重要。鲍尔默也默许了Xbox提案，但他从一开始就要求Xbox团队想出一套盈利方案。他对这笔明知道要赔本的生意一直耿耿于怀，某日在员工食堂碰到正在排队的Xbox组负责人布莱克利与巴赫斯，鲍尔默在他们身后突然暴喝一声：“你们要亏掉我们很多钱了！”结果，游戏产业的环境之险恶

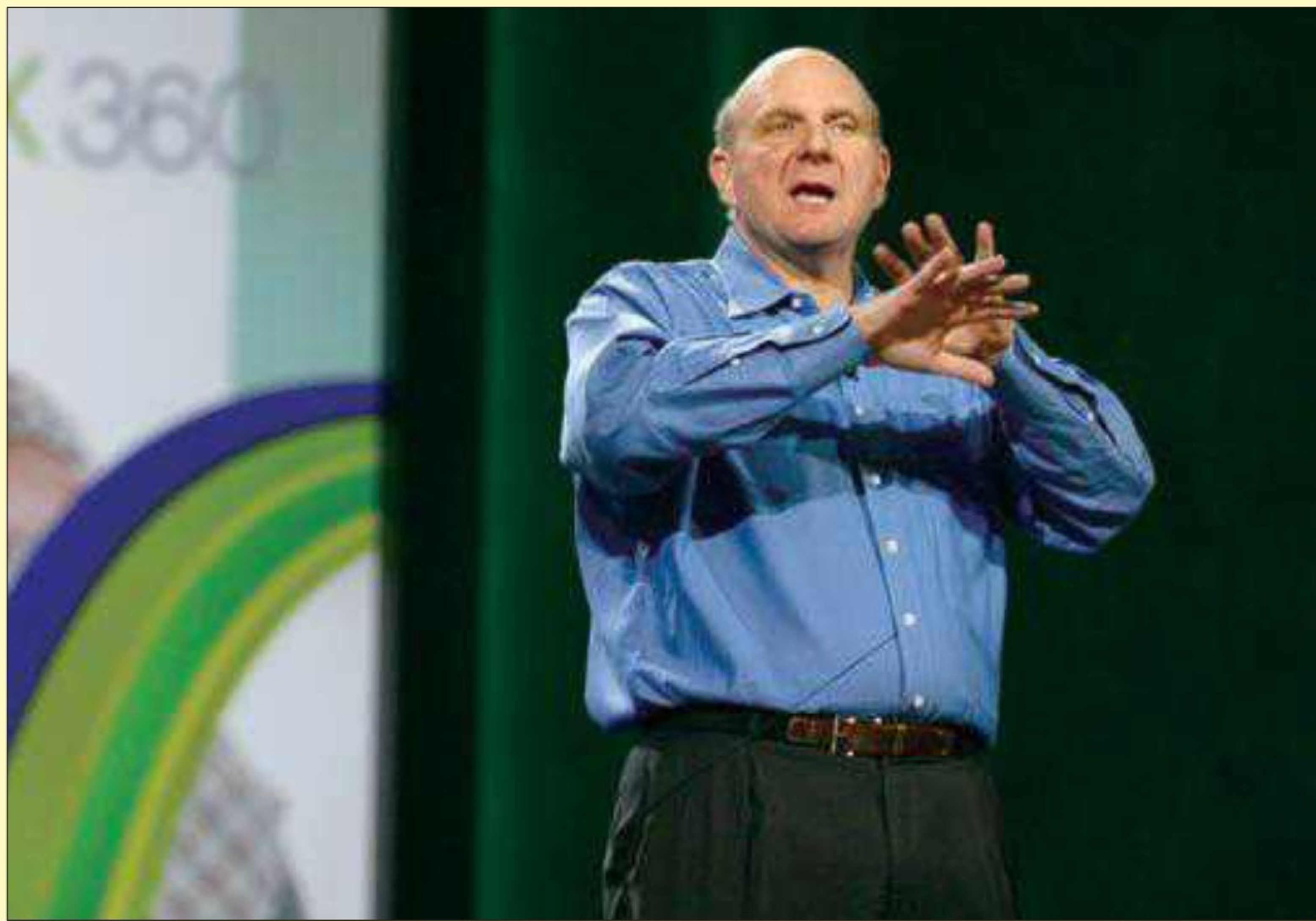
超出了微软的预计。Xbox 在 4 年时间里损失了 37 亿美元。

此时鲍尔默面临着进退两难的选择，如果就此放弃 Xbox，那么 37 亿美元的损失换来的将仅仅是玩家对《光环》的回忆。Xbox 至少在 2000 多万玩家的心目中占据了一席之地，微软的客厅征服计划总算有了个落脚点。鲍尔默同意在 X360 身上加大投入，但也要求几位负责人找出盈利的门路。一位 Xbox 部门资深成员说："鲍尔默对比尔的乐观主义深表怀疑，他没有微软其他高层的那种玩家文化，无法从情感角度理解为什么我们都认为它可行。"

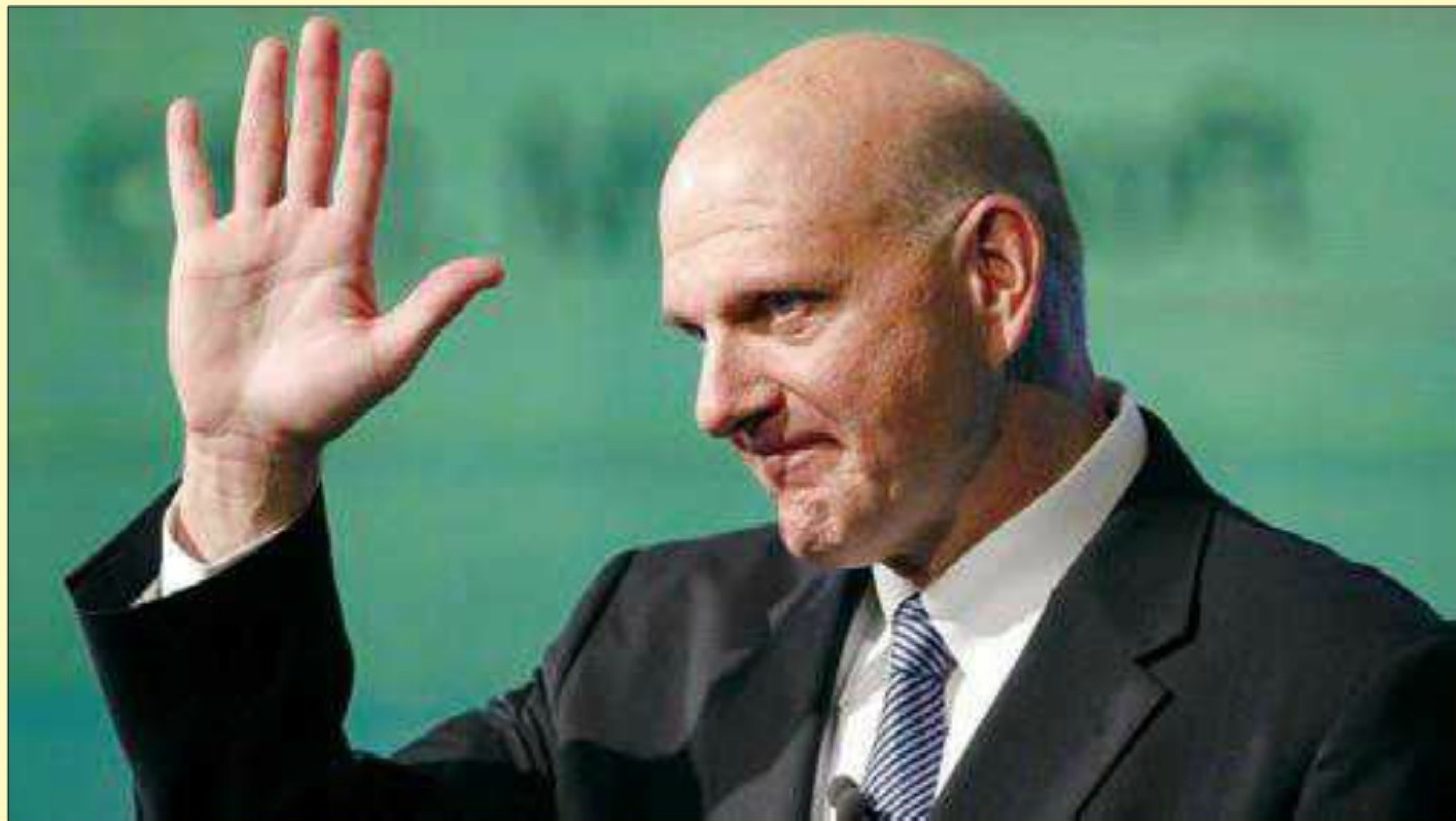
因为鲍尔默的犹豫，在玩家看来财大气粗的微软也经常有小气的时候。微软曾数度在 Xbox 部门裁员。与此同时索尼在全球扩张其游戏研发部门，SCE 全球工作室的员工数量达到微软游戏工作室的两倍以上。一位 Xbox 团队核心成员如此评价鲍尔默："Xbox 惟一需要感谢他的就是他的不杀之恩。"

与微软的其他电子产品相比，Xbox 确实得到了鲍尔默最大限度的容忍。37 亿美元的亏损之后，紧接着是超过 50% 的三红故障率，以及由此造成的 11 亿美元退换货损失。

鲍尔默对 Xbox 的管理者们并不完全信赖。唐·马特里克成为微软互动娱乐部副总裁后，多次提出将 Xbox 部门剥离成为一家独立公司。而此时 X360 终于挨过了最黑暗的时期，眼看就要进入盈利阶段。鲍尔默急着要收获成果，他要求尽快将 Xbox 与 Windows 融合。之后的集团重组时，鲍尔默决定提拔朱利·拉森·格林，由他一并执掌 Windows 与 Xbox，成为马特里克的顶头上司。随后马特里克宣布辞职，加入深陷泥潭的社交游戏巨头 Zynga。由没有游戏经验的格林接掌 Xbox 部门，曾引起很多合作伙伴的质疑。结合 Xbox One 初公布时"TVTVTV……"的种种强调，更令人怀疑 Xbox One 将远远偏离游戏航道。这是玩家反感，却也是鲍尔默希望看到的结果。这就是玩家与商人的区别——Xbox 玩家们只想玩到更多的《光环》、《COD》，而商人们只想赚到更多的钱，处于二者之间的，是玩家出身的制作人，他们想制作对得起自己、对得起玩家的游戏。但他们要获得充足的资源做这样的游戏，首先要对得起商人们的钱。Xbox One 需要更多的"TVTV"，还是更多的《泰坦天降》？这不是鲍尔默们所关心的问题。只要利润够丰厚，哪怕给 Xbox One 塞满大企鹅的《CF》，他们也在所不辞。



▲逐利的本质让斯蒂夫·鲍尔默对Xbox缺乏足够的信心和长远规划，某种程度上，他是这个品牌无法进一步扩大市场占有率的罪魁祸首。



▲随着鲍尔默的离去，Xbox部门独立似乎再一次看到了希望，Xbox One能否在这一次人事变动中得到进一步升华，各位读者可以拭目以待。

二、他们的黑历史

《泰坦天降》公布之后，全球核心玩家们被深深地震撼。国内有识之士们也振臂高呼："当我们还在埋头研究《CF》的成功经验时，他们已经做出了《泰坦天降》……"

为什么他们能做出《泰坦天降》，而我们连个《CF》都要从棒子那进口？

所有中国玩家都可以随口说出十几个原因：技术落后、厂商缺德、脑残玩家太多……而在笔者看来，这一切并非中国特色。我们正在经历的，是他们曾经经历的；我们所玩的，只是他们玩儿剩下的。



▲时至今日，雅达利的衰落仍然不时被提起，当时的情景对于许多资深游戏人来说仍然历历在目，而这一切，或许即将在我们身边发生。

上帝欲令其亡，必先令其狂。当今中国游戏业，恰如 30 多年前 ATARI SHOCK 之前的美国游戏业。

那是一个混乱的年代，没有规则，没有羞耻。雅达利的创富神话迅速吸引大批游资。与所有风险投资一样，他们的目的是在最短时间内攫取最大利润。行业规模在短时间内迅速膨胀，大部分从业者对游戏一无所知。他们用最短的时间、最少的资源开发游戏，然后用尽一切手段吸引眼球。所以出现了美国将军强奸印第安村妇、赛车游戏撞行人加分之流无节操、无底线的游戏。

那是资本原始积累的野蛮年代，厂商们为生存而不择手段。无论是已大部分灭绝的欧美厂商，还是任天堂、光荣、ENIX 等日系厂商，都有过不光彩的一面。任天堂曾做过《太空侵略者》的十几种山寨版街机，与 TAITO 原版的区别仅仅在于街机框体上的宣传画。任天堂还做过雅达利经典游戏《乒乓》的至少 6 种山寨版。光荣创立初期最为玩家称道的不是它的历史游戏，而是一系列的 HGAME。从可以学习每日体位的《夜生活》，到向人妻贩售安全套的《团地妻的诱惑》，与如今国内"老婆不在家玩的游戏"、"赶紧操练我们"之流颇有异曲同工之妙。ENIX 在创造出《勇者斗恶龙》之前，也以其擦边球游戏与低俗营销著称。ENIX 的重口味 HGAME《我的洛丽塔》广告词是"用你巧妙的指法，将少女们从病魔手中拯救出来……"坂口博信在创造《最终幻想》之前，也曾为 SQUARE 开发了多款 HGAME。

当我们回顾历史，会将这些名门的黑历史视为少不更事，而对其一笑了之。而当我们环顾四周，发现山寨与低俗横行，我们深恶痛绝，



▲事到如今，任天堂的低龄战略仍然是其不二的吸金法宝，主打核心向的Wii U遭到冷遇也一定程度上说明了任天堂用户的倾向和局限性。

我们哀其无能，我们怒其无良。

当行业混乱到一定程度，前方只有两条路。一条是死路，整个行业灭亡，比如 ATARI SHOCK。另一条是活路，比如任天堂崛起，建立权利金与游戏审核制度，将游戏业带上了质量优先的正道。

权利金制度无疑是现代游戏产业最伟大的发明，它的出现规范了游戏产业的秩序，也决

定了此后30年的业界发展之路，是美日欧游戏市场发展至今的制度根源。FC崛起后，日本第三方们纷纷洗白，告别了山寨与HGAME的黑历史。这不是商人们突然受山内溥感召而产生高尚情操，而是制度与市场变化所致。FC建立于儿童市场之上，所以游戏风格需要向低龄化转变。任天堂要求每家第三方每年只能在FC上发行5款游戏，而且制定了严格的游戏审核制度，所以第三方不能粗制滥造，只能充分把握那5个宝贵名额，将每一个游戏做好。

任天堂，这个曾经的山寨厂，在雅达利的废墟中拯救了游戏业。在它建立的新秩序中，那些幸存下来的第三方们纷纷漂白。与此同时，那些在《乒乓》、《太空侵略者》等第一代游戏中成长的少年，逐渐成为游戏业的中流砥柱。小岛秀夫、稻船敬二、约翰·卡马克……他们了解游戏、热爱游戏，梦想做出伟大的游戏。这些制作人不一定是公司的决策者，但他们是产品的决策者，他们对自己的游戏拥有最高决策权。在CAPCOM，“瞒着上司做自己喜欢的游戏”成为一种企业文化，从第一代制作人冈本吉起开始，到后来的稻船敬二、三上真司、神谷英树，都有过无视管理层指示，结果创造出经典名作的业界佳话。“中世纪版《生化危机》”变成了《鬼泣》、“战国版《生化危机》”变成了《鬼武者》……

“让我们一起创造有趣的游戏”——这是日本游戏公司招聘广告中最常用的宣传词。日本的游戏制作人向来自视为“制造乐趣的人”，他们像电影导演一样拥有艺术创作自由。在美国，ATARI SHOCK之后幸存下来的游戏公司，也提出“像对待艺术家一样对待制作人”，EA、Activision等都以此为理念。因为这个行业中的商人们开始发现，“提高游戏质量才能提升游戏销量”。于是美日欧游戏产业走入了30年的进化通道。于是经过30年的积累，他们能够创造出《横行霸道Ⅴ》，能够创造出《泰坦天降》。



▲又叫好又卖座的核心游戏品牌并不多，但《横行霸道Ⅴ》的存在证明了游戏质量论的确有其合理之处。

三、艺术的荒漠

那么，我们为什么造不出《泰坦天降》？我们为什么没有自己的宫本茂和小岛秀夫？

中国游戏产业始于2001年的《热血传奇》，比美国足足晚了30年。而我们现在的行业处境，正如30年前的美国。这是一个由商人和投机者们主导的行业，每一个角落都散发着急躁的气息：3个月做出一款游戏，半年内收回投资，再用剩下的半年想尽办法敛财，把能榨的玩家榨干。然后所有玩家或厌倦或愤而离去。游戏作死了，但是利润也到手了。接下来可以再做个其他游戏，或者换个皮就上其他平台。能赚多少是多少，能骗多少是多少。

作为一个在这个行业里浸淫多年的圈内人，笔者深感中国游戏人的厌倦与无奈。我们不缺热爱游戏的从业者，每年都有无数怀揣梦想、踌躇满志迈入游戏业的玩家，他们也梦想着成为下一个宫本茂。也许其中有一些充满潜质的种子，但我们缺乏让他们成长为参天大树的土壤。我们也有陈星汉，但《行》只能诞生于美国的土壤。一个急躁功利的社会能够创造出财富，却创造不了艺术。

假如你是一个游戏策划，你有几个很好的创意，你认为这一定会让游戏性大大提升。但程序员哥哥会告诉你“这个实现难度太大”，美术妹妹会抱怨“这个工作量太大”，然后制作人会斥责“胡闹！哪有这么做游戏的？”假如你的创意很幸运地被制作人采纳，甚至最终在成品里顺利实现。到了公测阶段，老板发现你的创意确实吸引了许多玩家，但他们光玩不付费，因为你只提升了游戏性，却没有将这游戏性变成新的付费模块。开服开了几十组，大R没捞到几个，游戏ARPU值太低。所以你的创意是失败的。与此同时，你隔壁项目组的小李照搬了别人的创意，“微创新”了几个付费模块。他的游戏也上线了，所有玩家都骂它坑钱，但他把钱坑到手了，他的ARPU值高。所以升职加薪的是小李，而卷铺盖滚蛋的是你。

免费游戏的商业模



▲直接抄袭《智龙迷城》的《逆转三国》凭借着更丧心病狂的收费模式，立刻在国内赚得盆满钵满。



▲变为F2P模式的《植物大战僵尸2》国外版本收费合理，而且免费玩家也能够非常顺利地通关，而到了推出中国版时，其收费手法的夸张程度已经变得走火入魔，整个国内F2P市场的畸形程度已经病入膏肓。



▲史玉柱的巨人网络就是从F2P模式中崛起的巨人，但除了其财富外，这家公司产出的游戏毫无值得夸耀之处。

式与中国的国情相结合，加快了中国游戏业的畸形发展。

宫本茂的箱庭理论是日本与西方游戏业几十年来的理论基础，即在硬件约束之下，尽可能活用硬件特性，在游戏中填入最多的乐趣。随着硬件的进化，“箱庭”越变越大，开发者们往里面填入的内容越来越多，游戏的价值在不断提升。而在免费游戏模式下，箱庭理论不再适用。欧美开发者们思考的是如何在60美元的游戏里装入更多有趣内容，而中国开发者们思考的是如何用最少的内容刺激玩家冲动消费，二者的理念是完全背道而驰的。欧美厂商关注的是游戏口碑，Metacritic的分数成为开发者奖金的发放指标。中国厂商关注的是ARPU值，而能拉升ARPU值的通常不是乐趣，而是仇恨。大R们不充值，你要找个托把他PK掉，气得他砸钱打造顶级装备。小R们要让他时刻有种被歧视、被羞辱的屈辱感，让他感到再不付钱买点装备就抬不起头来了。在此过程中会有大批玩家流失，但也留下了所谓的“优质用户”，然后他们可以继续通过低价广告再引入新的玩家。在网页游戏圈子里流传着这么一个著名的段子：

“嗨，玩什么游戏呢？”

“不知道啊，点广告进来的。”

“你这是在哪打怪？”

“不知道啊，自动寻路的。”

“多少级了？”

“不知道啊，要看哪？”

“那你叫什么名字？”

“不知道啊，系统自动起的。”

——这就是对当今中国页游最真实的写照。用户流量是页游的生命线，为了导入最多的用户，就要把游戏的门槛降到最低。所以几乎所有页游都设置了脑残指引功能，玩家只要将鼠标一按到底就能马上升个十几级。玩家可以不知道游戏名，不知道角色名，不知道在干什么，但一定知道怎么付费。

这是一种原始粗暴的商业模式，它的盈利在很大程度上基于欺骗。越成功的游戏越擅长利用玩家的人性弱点，越善于刺激玩家冲动消费。所以越成功的游戏，口碑往往越差。所以在这个行业里会产生令人艳羡的商人，但不会诞生令人尊敬的制作人。

但是这混乱的行业也不是毫无可取之处。至少我们做到了欧美努力三十多年却始终无法实现的梦想——我们正在把游戏变成一种主流娱乐。中国玩家数量已超过3亿，基本相当于美国公民总数。中国的免费游戏不仅能吸引妇女老幼，还能让玩龄不长的玩家一掷千金。今年上半年中国游戏市场规模达339亿元，全年产值有望突破800亿元，折合130亿美元。而去年美国游戏市场规模为148亿美元。是的，按照目前两地市场此消彼长的发展趋势，明年中国游戏业总规模将超越美国，成为全球第一大游戏市场。我们确实没有创造出艺术，但我们确实创造了财富。对资本家来说，这才是关键。而西方的资本家并不比中国高尚，当他们发现了更简单高效的盈利手段，他们也会扯掉艺术的面纱，露出嗜血的獠牙。



▲《最终幻想 勇气集结》可以被视为《植物大战僵尸2》中国特供版的前辈，其收费方式之极端，简直就像是把玩家当成鲜肉拿在手里啃，而且这游戏本体竟然还是收费的！


▲ NBGI是F2P尝试领域的先锋，哪怕是在收费的游戏里也不遗余力地推出各种服装DLC，旗下主打品牌“《传说》系列”是这一战略的重灾区，而系列真饭却如痴如狂地在购买这类DLC，将核心玩家的F2P消费力暴露无遗。

四、猎杀鲸鱼

“我们今后将不再推出单机游戏，所有的主要游戏系列都会有免费游戏功能。”EA首席运营官彼得·摩尔最近在科隆游戏展上如是说。

免费游戏运营模式正在席卷美国、欧洲和日本。今年3月的美国游戏开发者大会，以及8月份的欧洲游戏开发者大会期间，免费游戏商业模式的经验分享都成为热门课题。“如何吸引鲸鱼”是当下欧美游戏经营者们的热门话题。所谓“鲸鱼”就是在游戏中一掷千金的玩家，也就是国内所说的“大R”，或者“人民币战士”。他们的消费有时会成为一款游戏的主要收入来源。在一款游戏上消费上百万元的大R并不鲜见，中国式F2P的无数个消费环节令欧美开发者们大开眼界。对“鲸鱼”用户消费习性的研究，标志着欧美业界在F2P商业模式上的觉醒，或将成为欧美游戏突破底限的开始。

与此同时，日本的巨头们已经先行一步，集体丢弃节操。被玩家的唾沫淹没，总好过被淹死于红海之中。

NBGI的《铁拳》、《山脊赛车》、《传说》系列将全面F2P化。Square Enix的《勇者斗恶龙》、《王国之心》、《星之海洋》都将推出免费页游。CAPCOM所有主要游戏系列都在开发F2P手游版，《怪物猎人》、《鬼武者》等正在页游化。KONAMI、世嘉、KOEI TECMO等的F2P战略都以原创游戏为主。Square Enix新社长松田洋祐的发言很具代表性：“它们（F2P游戏）的成本很低，大部分都有盈利，我想不出不做的理由。”

在中国，手游与页游的成功率都不到10%，但只要有1款游戏成功，就足以收回其他9款游戏的成本。在日本，由于游戏平均质量相对较高，厂商本身有足够的品牌积累，因此成功率也相对更高一些。在资本逐利作用下，日厂的资金与人力资源正全面向F2P倾斜，对投资巨大的次世代游戏选择了集体观望。

日本的电视游戏市场事实上已处在崩溃边缘。仅有的几个高端品牌也在走向绝路：《MGS》老态龙钟、《生化危机》口碑一蹶不振、《最终幻想》已被舆论判了死刑……不要幻想日厂们为PS4/Xbox One打造原创3A级大作，次世代打造新品牌的最低门槛已抬高到1亿美元以上，而且集结日厂的全部精英力量也不一定造的出来。而用同样的钱可以打造100款手游或页游，其中可能会诞生下一个《智龙迷城》。

简而言之，除非发生奇迹，否则日本电视游戏业绝无翻身可能。

这一切，该怪谁？

也许这是延用30年的产业机制已走到了尽头。30年来，“提高游戏质量→提高游戏口碑→提升游戏销量”是家用机行业的黄金法则。游戏开发者们想尽一切办法让玩家满意。而能够将声音反馈到厂商的，通常是核心玩家。游戏难度太低一定会影响口碑，因为核心玩家不满足。系统太简单也会影响口碑，因为核心玩家认为肤浅。游戏画面太差更会影响口碑，因为核心玩家看不上。游戏开发者被核心玩家牵着鼻子走，其结果是画面太好导致成本太高，玩法太复杂导致轻度玩家流失，手柄按键太多

导致非玩家根本不愿尝试。当核心玩家的各种需求都被满足之后，他们仍然会因为一些细节的不满而在网络上大爆粗口。最近 POLYGON 网站一篇专题指出，因为不堪网络喷子们的侮辱与骚扰，很多才华横溢的游戏制作者选择了永远离开游戏业。

这就是游戏业界的现实：做坑钱 F2P 会被骂，做良心 3A 大作也会被骂。据美国电子娱乐研究会 EEDAR 最近的一份调查报告，美国的“鲸鱼”玩家大部分也是电视游戏的核心玩家，他们看不起 F2P，但他们也比一般人更忍不住在 F2P 里消费。这个结果并不让人惊讶。笔者身边也有许多热爱电视游戏的玩家在免费游戏里一掷千金。F2P 与社交功能结合后，核心玩家很容易受朋友圈的影响成为 F2P 的付费用户。社交游戏能把家用机玩家变成用户，而家用机很难将社交游戏玩家变成用户。

硬件商们早已意识到社交的力量，任天堂全力推广 Miiverse，索尼 6 年前就投入巨资打造 PS HOME，微软也将各种社交网络引入 Xbox LIVE。但这些社交应用无一成功，原因就在于受到了硬件限制。厂商希望通过社交网络扩大用户群，而家用机的社交网络是以“拥有主机”为前提，朋友圈已经被限定在主机用户的范畴之内，无法起到通过朋友圈扩大用户群的作用。社交概念要在家用机上发挥价值，就必须让主机本身跳脱游戏机的身份，成为像电视机一样普及的设备。先通过非游戏功能吸引非玩家购买，再通过社交功能把他们发展为玩家——这就是微软正在做的，Xbox One 的设计理念围绕于此。但是这种理念不出所料的遭到核心玩家铺天盖地的指责，并导致微软信心动摇，马特里克的离职与之不无关系。其实无论 Xbox One 如何进行市场定位，它在大众眼中永远是一台游戏机。就算有人把它当成了机顶盒，也不会花 500 美元买一个来收看有线电视。Xbox One 的出货速度不会比 X360 更快，至少不会快太多。而社交网络需要规模效应，身边有足够多的人使用，才能通过社交效应为 F2P 游戏导入足够多的新用户。微信可以在一年时间内发展出 4 亿用户，而 Xbox One 可能十年也达不到 1 亿用户。即使它真达到了社交网络所需的用户基数，大概也已到寿终正寝之时。



▲ Xbox One 的跨领域策略和 PS4 的保守政策是两台主机最为巨大的区别，然而无论是选择了哪一边，两者需要面对的都是业界变化带来的严峻挑战。

五、谁玩儿谁剩下的？

家用机的用户基数难以提高，要应对飙升的游戏制作成本，只能提高游戏的 ARPU 值，也就是让现有的玩家付更多的钱。家用机游戏的 F2P 风暴正在到来。这次，做了 30 多年零售游戏的西方游戏业，将埋头研究我们玩儿剩下的。

继 NBGI 等第三方军团之后，第一方正规军已加入 F2P 的世界。微软的《杀手学堂》、索尼的《小小大星球 HUB》、任天堂的《STEEL DIVER》……考虑到 F2P 对品牌形象的负面影响，目前第一方的 F2P 游戏主要用于试探市场反应，第三方也较为矜持（NBGI 除外）。这并不是因为他们更加高尚，而是当前的家用机 F2P 市场还缺乏一个成功范例。一旦家用机上出现《智龙迷城》式现象级 F2P 大作，厂商们将纷纷丢掉节操，畅游于 F2P 的钱海之中。

比起中国式 F2P，目前家用机上的 F2P 商业模式还十分原始，无非是“一套衣服 XX 日元”、“一名角色 XXX 日元”。受游戏本身玩法限制，这类 F2P 无法充分调动玩家的消费潜能（尽管它们已经被玩家认为很坑）。那么，未来家用机的 F2P 会是怎样的？答案可能不在欧美，也不在日本，而是在中国。腾讯引进的《COD OL》、《怪物猎人 Online》等都可能成为未来家用机 F2P 的参考样板——尽管这些游戏本身很难超越《CF》、《DNF》的商业成就。

家用机的用户基数低，所以无法像 PC 端与手机端一样用户动辄数千万过亿，所以要做到同等的收入级数，只能争取做到更高的 ARPU 值。也就是收费模块要更多，定价要更狠，心要更黑……幸运的是，能够花几千元购买主机的玩家都是有高付费意愿的优质用户，如果设计合理，家用机 F2P 游戏的付费玩家比例将会更高。次世代主机的云技术也将成为 F2P 的重要推动力。未来可通过云技术将 3A 大作微端化，就像页游一样点击即玩，这对于 F2P 导入流量至关重要。当你看到列表里的好友唾沫横飞地大赞刚发售的《COD》新作，你只需点击几次确认键就能马上进入到战火纷飞的世界，与好友一起并肩作战。无需等待，无需付费，吸引玩家靠的也不再是挂羊头卖狗肉的低俗宣传，而是实打实的产品质量——这大概就是家用机 F2P 的未来。

当然，F2P 也不是解决家用机所有问题的万能药。F2P 商业模式本身也存在诸多弊端，要吸引玩家冲动消费，做到收益最大化，将不可避免的影响游戏体验，这在很多“天朝特供版”的 iOS 游戏身上已得到充分证明。F2P 还可能造成品牌价值的巨大损失，甚至摧毁一个积累十几年的品牌。如何在“坑钱”与“口碑”之间达到一个优雅的平衡？这是 F2P 面临的最大问题。但是无论如何，F2P 成为主流是无可逆转的历史必然，这也是游戏成为一种主流娱乐的必经之路。无论是游戏、电视娱乐还是各类网络服务，以免费为饵，才能做到用户与收入的最大化。



▲作为一个简单的三消游戏，《智龙迷城》却让开发商 GungHo 的市值一度超越任天堂，无怪乎日厂纷纷对社交游戏趋之若鹜，却在家用机领域日益边缘化。



▲相比起已经融入人们生活的电视和电影娱乐，游戏产业尚且年轻，或许我们正在经历的这一切都是难免的阵痛，而更为光明的未来正在等待着我们去投身其中。

文 藤曦 编 稀饭 美编 心の永恒

GENJI DAWN OF THE SAMURAI

冈本吉起

游戏共和国覆灭记



个人小档案

姓　名：冈本吉起

出生日：1961年6月10日

出生地：日本爱媛县南宇和郡爱南町

1981年以插画师身份加入KONAMI，之后接连开发了《时空飞行员》和《Gyruss》，被认为是建立了飞行射击游戏的新标准。1983年，CAPCOM社长辻本宪三以高出两倍的工资将他从KONAMI挖到了刚刚成立游戏制作部的CAPCOM，主导建立了CAPCOM的东京开发室。此后他陆续开发了《1942》、《荒野大镖客》等经典射击名作，堪称当时的射击类游戏头号制作人。由于入职早且功勋卓著，冈本吉起成为CAPCOM街机事业的领头人，于1988年指挥完成了CAPCOM标志性的CPS街机基板的研发。并在此基板的基础上指导研发了《街头霸王II》和《快打旋风》，推动了全球街机市场的复苏，将CAPCOM推向鼎盛时期。1996年，居功至伟的冈本吉起晋升为CAPCOM开发本部长，成为CAPCOM游戏研发的最高指挥官。1997年CAPCOM出资成立游戏剧本开发会社Flagship，由冈本吉起担任社长，此后以该公司为名义为任天堂开发了包括《塞尔达传说 木之实》、《星之卡比 镜之大迷宫》等多款大作。2001年，他成为CAPCOM常务董事。2003年，在CAPCOM的动乱之中他决定辞职，成立了自己的"游戏共和国"。

引言

十年前，冈本吉起做了一个重大决定：在CAPCOM濒临破产的危机漩涡中，他抽身而出，成立了自己的游戏公司——游戏共和国！在巅峰期其员工数量超过了300人。后来他对Gamasutra网站说，那时他有一个9年计划：前三年的主要任务是招聘，中间三年用于不断提升所开发的游戏质量，最后三年才是盈利期。他说："当时在日本市场上一般认为，开一家公司可以在第四、第五、第六年的时候才开始做出有趣的游戏，但仍然不赚钱，到了第七年之后才开始赚钱。"

但是当冈本吉起的第七年到来时，他的游戏共和国轰然倒塌。2011年，混迹于游戏产业30年的冈本吉起彻底宣告创业失败。日本网站G-Dash报道的传闻说，冈本吉起欠下巨债，还从黑社会那里借了一些高利贷，因为无力偿债，他已逃往国外。之后冈本吉起在个人博客中透露他搬到了一间小公寓，那是一个"远离电车站"的交通极其不便的地方，是那种"大家想象中的蟑螂到处爬的地方"。然后他的博客就无法访问了，鼎鼎大名的冈本吉起消失于大众的视线之中，两年间再无露面——直到现在。

风流韵事

2013年，冈本吉起再次于媒体记者面前亮相时，显得轻松了许多。他还留着当年那标志性的一撮寸头，穿着休闲的T恤，一件运动衫，以及一条宽松的长裤——就像一个藏在成年人身体里的中学生。实际上，他已年过半百。

冈本吉起还是像过去一样爱开玩笑，能够平均两秒钟蹦出一个笑话，剩下的两秒钟就在哈哈大笑。因为总是一副玩世不恭的样子，所以很难分辨他说的哪一句是真，哪一句是假。

"冈本有趣的故事太多了，"白金游戏的社长三并达也说。一位与他熟识的经纪人Michael Wiesmuller说："他可能是我见过的最疯狂的人，他神秘莫测而又充满话题。他的员工视他为神一样的存在。"

冈本吉起的性格决定了他是一块天生的话题吸铁石，一个传奇般的人物。他曾违背上司的命令，人家叫他做一个赛车游戏，他给做了个射击游戏出来，结果被扫地出门。还有一个关于他的有趣传说是他的一个家人，同时也是他公司的员工，在半年里撞毁了他的五辆豪车，结果只剩一辆破车留给他自己开。这些传闻现在已经得到了冈本吉起的确认。

也有传闻说在游戏共和国破产之前，本来正在开发一款关于《猫和老鼠》的游戏。不过冈本吉起予以否认。还有一个传闻说他曾在CAPCOM总部接受某个女子的性服务，还被当场发现，当时那个女的正打扮成春丽的样子，当然这个传闻也遭到否认。还有一个有趣的传闻：他曾带一群西方的生意伙伴到脱衣舞俱乐部，然后骗日本的脱衣舞娘用英语喊一些女性私密部位的词汇，接着又骗他的外国朋友用日语大喊猥亵性的语句，而这个传闻得到了冈本吉起的证实。



当问到游戏共和国的问题时，冈本吉起收起了玩世不恭的表情。关于他最大的传闻是游戏共和国破产之后被黑社会追债，他的回答是围绕游戏共和国的传闻有部分是真实的，但是被夸大了：并不存在黑社会放债者，他也从未逃亡。

"我从来没有被黑社会追杀，但确实欠了很多钱。"冈本吉起笑道。冈本吉起透露的欠款总额是1400万美元，这是几个项目累计欠下来的债。其中有一款游戏借了最多的债。是哪款游戏？谈到这个话题时，冈本吉起双手捂脸，陷入了回忆之中。

641本吉起

离开CAPCOM，对于冈本吉起来说是一个无比艰难的决定。做出这个决定的那天晚上，他喝得烂醉，醉到有点断片。他已经不大记得当晚发生的事，只知道自己是被朋友抬到床上的。"那时我觉得自己就快死了，我难过至极，真的有点想死，然后再重生。"

与外界的传闻不同，冈本吉起并非引咎辞职，或者是遭到了辻本家族的排挤。实际上，当他提出辞职时，CAPCOM社长辻本宪三极力挽留，还提出可以给他大幅加薪。"当时他开出了CAPCOM前所未有的薪资条件，比公司里其他所有人都高得多，可能已经是他能给出的最高工资。当时我不想让他难堪，就说回去考虑考虑。但是我已经做出决定，后来还是毅然离开了。"



其实在那之前数年，冈本吉起也提出过辞职，当时也是辻本家族大幅加薪挽留，并且提升了他的职位。冈本吉起承认："当时我赚的钱多到荒谬。"只是这一次，冈本吉起的辞职与钱无关，他追求的是创作自由，他认为CAPCOM已经变得过于保守，无法给他艺术创作的自由。

2003年冈本吉起成立游戏共和国的时候，他有几个选择。作为曾经的CAPCOM首席制作人，他要找风险投资并不难，找项目也是轻而易举的事。不过他对今后要做的游戏有自己的要求：首先他不想重复过去在CAPCOM所做的事，其次他不想为CAPCOM的直接竞争对手工作，毕竟他不希望与过去在一条战线上奋斗的兄弟们为敌。

很多游戏公司听说冈本吉起独立之后都找上门来，但他们大多希望冈本吉起做与过去相同的事。

"每次有公司找上门来，他们总是说'我们做一个打丧尸的游戏吧'或者'我们做个格斗游戏吧'——总之都是我做过的东西。我总是刻意回避这些游戏，这大概就是我一开始日子就不好过的原因。"

另一个障碍是为了避免与CAPCOM为敌，冈本吉起放弃了KONAMI、NAMCO等第三方巨头们提出的丰厚条件，选择了为第一方做游戏。当时冈本吉起与索尼和微软都签约了几款原创游戏，成为日本为数不多同



时为PS2和Xbox开发游戏的独立游戏工作室之一。

最初游戏共和国的办公室位于猪岛海边的一个公寓里，后来搬到了东京目黑区自由丘的另一个公寓，公司初期只有18人，其中有一名女性。公司所有人的工作和生活都在那间公寓里，白天时把榻榻米一收，就变成了工作场所，每天晚上都工作到两点。有时还会半夜到海边钓鱼，钓到的鱼就是第二天的早餐。游戏共和国就在这样困难的环境中逐渐发展到了将近300人的规模。

游戏共和国第一款引起外界关注的游戏就是PS2的《源氏》，另一款游戏则是X360首发游戏之一的《大家来派对》。冈本吉起负责的是公司的商业运作，而不是具体的游戏开发工作。虽然当时冈本吉起同时在为X360和PS3开发首发游戏，但其在个人立场上，明显更倾向于X360。他曾在《FAMI通》的采访时公开表示，“听说PS3的价格将会很贵，希望X360能够提高市场份额。这样业界会更加活性化。”当时冈本吉起还雄心勃勃地提出“将同时公开六款游戏”。

游戏共和国从诞生之日起处境就十分艰难，《源氏》获得了业界的极大关注，但销量并不能让人满意。当时游戏共和国曾在秋叶原为本作举办了首发纪念活动，结果现场只有15名粉丝到场，场面十分冷清而尴尬。而《大家来派对》更是一个战略性的错误，在X360这样一个次世代主机上，这么一款毫无画面优势的游戏注定是自讨没趣，而且这种休闲型游戏也不适合以核心玩家为主的X360。结果该作销量只有641套，成为业界耻笑的话柄，从此冈本吉起多了一个“641本吉起”的外号。微软更是取消了游戏共和国为X360开发的第二个游戏项目。

微软的这一招釜底抽薪导致游戏共和国受到重创。由于此前并没有成功项目的收入可做依靠，游戏共和国用仅剩的一点资金将此项目再撑了9个月，希望微软看到游戏的进展之后能回心转意。然而微软已经失去兴趣，游戏共和国投在此项目上的钱全都打了水漂。

“对于一家刚起步的公司，这是巨大的损失。”冈本吉起说。

PS3也没有给游戏共和国带来好运。作为PS3首发游戏之一的《源氏 神威奏乱》原本是日本首发游戏中被寄予厚望的作品，但是在多次展会上都令试玩者深感失望。游戏销量再遭惨败。

游戏共和国只能另外寻找新的游戏发行伙伴。然而恰恰是这家新伙伴，注定了游戏共和国的灭亡。



■大家来派对销量惨淡

一路向西

就在冈本吉起扩大范围，搜寻新发行商的同时，洛杉矶的一家小公司决定成立一种新类型的游戏发行商。Brash Entertainment是第一家专做授权游戏的游戏发行商，大多数是根据电影和电视剧改编的游戏。该公司的创始人之一叫做Thomas Tull，他曾是Legendary电影公司的CEO，他监制的电影有《蝙蝠侠 侠影之谜》、《宿醉》等。

“Brash认为，顶尖的好莱坞创作者加上顶尖的游戏人才将诞生顶尖的游戏。”Brash首席执行官Mitch Davis在当时的新闻稿中说。

2007年6月，Brash宣布将出资4亿美元，同时开发12款游戏，并将购买40部影视作品的游戏版授权，大张旗鼓地与EA、Activision等业界巨头竞争“授权游戏之王”的地位。但Brash的员工数量很少，根本不具备足够的游戏开发能力。Brash获得的大部分授权游戏只能招募一些廉价的小团队制作，对Brash来说，签约游戏共和国已经是很高的投入了。

开发授权游戏并不是冈本吉起的初衷，他想做的是原创游戏。但手头拮据的他眼下已经没有多少选择。后来冈本吉起将这次决定形容为饮鸩止渴，是游戏共和国最终走向灭亡最主要的原因。

不过至少在当时，与Brash的合作看起来是很靠谱的。

当时引荐冈本吉起与Brash方面认识的是一位叫做Michael Wiesmuller的经纪人，在这次合作中，他是游戏共和国方面的代表，他说：“当时Brash说他们想与游戏共和国签署独家授权协议，我就说‘他们有200名全职员工，还有100多名学生帮忙，

他们可以消化好几个项目'，于是他们就决定合作了。"

那时Brash非常喜欢游戏共和国，希望他们手头的所有游戏都交给游戏共和国开发，在洽谈阶段就准备了10个项目打算交给游戏共和国。对于极度缺钱的游戏共和国来说，把这笔合作谈下来，就意味着今后有几十个项目可做，似乎可以确保未来很多年都有项目资金能确保公司的正常运转。

《诸神之战》(Clash of Titans)项目就在此次合作中诞生了。这部2010年的电影翻拍自经典同名电影，由游戏共和国负责开发游戏版，采用了与《源氏》类似的动作游戏类型。整个游戏的开发预算是1000万美元，是Brash投入的最大赌注之一。

致命一击

游戏版《诸神之战》的进展十分顺利，Brash对游戏共和国的效率非常满意，中途又与其签约了第二款游戏——《301》，基于电影《斯巴达300壮士》改编，故事围绕那场悲壮之战中的最后一位幸存者展开。此外Brash也打算将《斯巴达300壮士》的续集《帝国的崛起》交给游戏共和国，还有根据Elric的奇幻小说改编的一系列游戏。

"这就是好莱坞——他们的配套产品动作非常快，"Wiesmuller说，"他们做了一步有长矛和希腊人的电影，就要马上做有更多长矛和希腊人的产品。"

当《诸神之战》游戏版公布时，Brash想尽了办法作秀。2008年1月举办的新闻发布会上，Brash在演示的最后想留个悬念，游戏名和对应的开发商名字都没有公布，仅仅在最后出现了"2010年"的发售时间范围，但很多人已经猜到是《诸神之战》。然后在3月份，Brash透露该作背后的神秘开发商就是游戏共和国，但是仍然没有提到游戏名称。

到了11月份，Brash还没有机会正式公布《诸神之战》的名字，公司本身就已关门大吉。

问到这件事的个中缘由，冈本吉起再次双手掩面。就是这一刻，游戏共和国遭到了致命一击。

了解内情的人透露，Brash倒闭的原因是其筹措的资金没有按原计划到位。结果与Brash签约的多个团队都遭到牵连，到了该付项目款的时候，Brash无力支付。

"我们按照约定完成了项目进度，我们提交的版本也获得了认可，本来该是收取项目款的时候。但是Brash没钱了，这一切变成了欠款。我们公司要经营下去，每个月的开销需要200万美元，而且随着时间的流逝不断增加。"

说到当时的处境时，冈本吉起的声音渐渐黯淡了下来。他说如果Brash早点把合同取消的话结果会好很多，然而Brash不愿意就此破产，而是选择了筹借更多的贷款。未走破产流程的Brash采取了所谓的"债权人利益分配"处理方式，按照法律规定，这意味着为了确保债权人的利益，所有为Brash工作的开发商需要归还在过去90天内收到的钱、

开发商ZootFly的处境与游戏共和国相同，此前他们为Brash开发了电视剧《越狱》的游戏版。愤怒的ZootFly将Brash告上了法院，后来获得了5万美元的赔偿，最主要的是免去了退还100万美元的90天内付款。前ZootFly首席执行官Bostjan Troha说："当时来说这算是好的结局，但是总体而言，这对我们造成了可怕的伤害，是我们完全没有想到的。"

在Brash陷入困境后，与之相关的多个工作室相继关闭，包括7 Studios、Bottlerocket和Factor 5。一位不愿意透露姓名的前Brash高管说："这一方面是Brash的错，另一方面也是开发商的错。如果你太依赖一家资金来源过于投机性的全新发行商，就必须得冒一定的风险。但是大家都知道，开发商只能拿到与自身实力相当的项目。如果他们能从EA那样的发行商那里拿到更好的项目，他们就根本不会跟我们谈。"

"这是一个悲伤的故事，所有人都深受其害。"ZootFly的Troha说。"很多很好的工作室关闭了，这真令人羞愧。这种事不是第一起，也肯定不会是最后一起。"

不过冈本吉起并不过度痛苦于已经发生的事，他甚至表扬了那些曾与他打过交道的Brash成员们。"Brash其实已经非常努力地想要摆脱即将沉沦的命运，他们也做了很多努力缓解我们的困境。所以我对他们并没有什么怨恨。"



最后的稻草

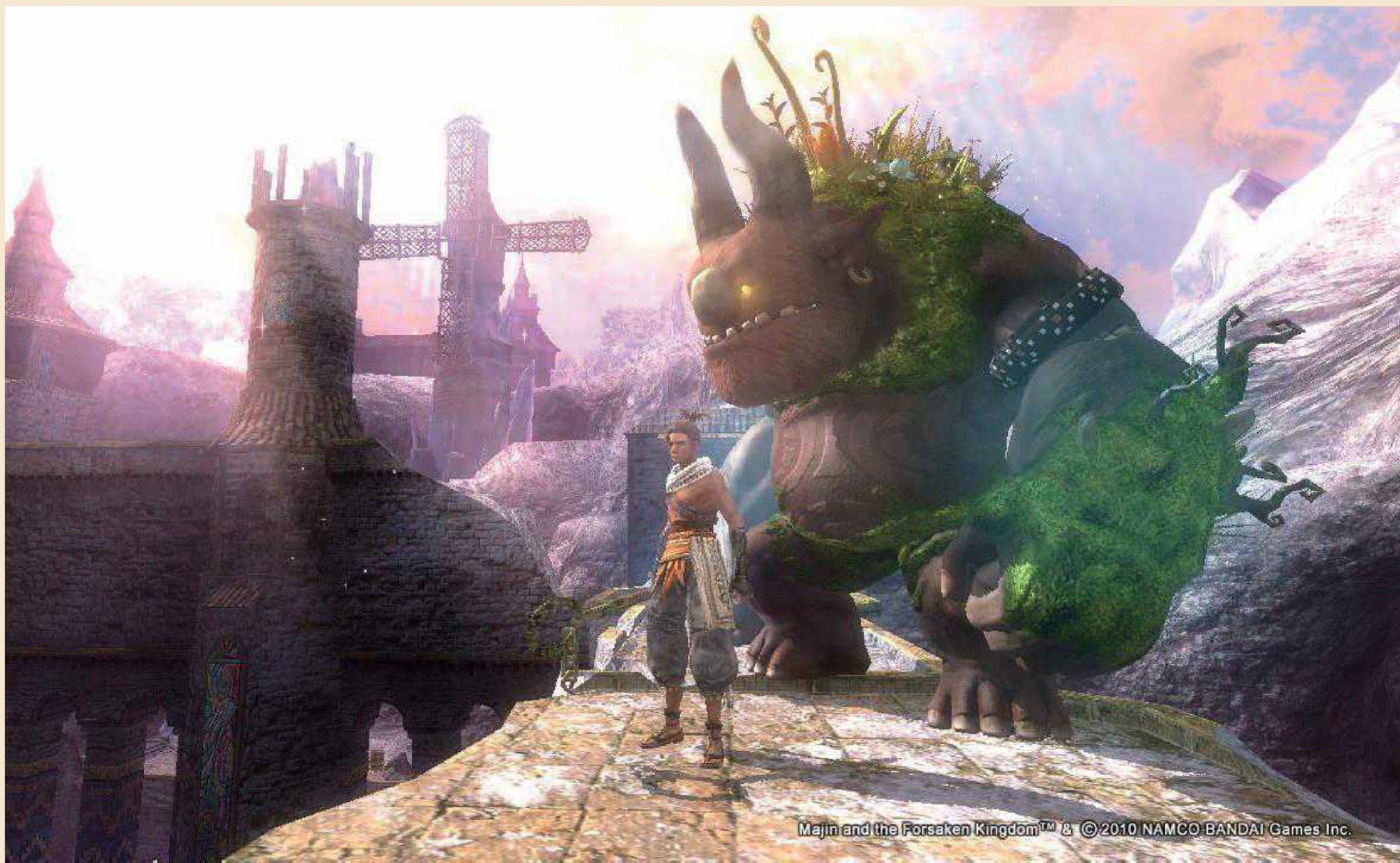
很多小工作室随着 Brash 的倒闭而灰飞烟灭，但是已经历多次失败的游戏共和国奇迹般地活了下来。冈本吉起带领他的团队做起了自助发行的下载游戏。同时他也不再执着于不与 CAPCOM 竞争对手合作的原则，与 NBGI 签署了多款游戏代理发行协议。游戏共和国首先要做的就是把为 Brash 开发的游戏回炉利用——《诸神之战》游戏版的发行权转到了 NBGI 手中，通过 NBGI 支付的项目款，这款多灾多难的游戏终于走完了最后一段开发之路。

2010 年，冈本吉起接受《FAMI 通》采访时说："我从《诸神之战》电影版开始谈判的时候起就参与了游戏版项目。可以说已经开发了相当长的时间……我从未想过这游戏会发展到今天这样的局面。"当时的媒体报道中还指出，《诸神之战》的项目资金中有不少是来自雷曼兄弟投资公司，该公司的破产导致其资金链断裂，并成为 Brash 随后破产的重要原因之一。不过冈本吉起表示雷曼兄弟与该项目无关。

前 NBGI 品牌经理 Brad Stradling 表示，NBGI 美国分公司最初对《诸神之战》游戏版非常看好，但是游戏的开发进度再三推迟，玩家的兴趣逐渐流失。"这游戏最大的问题就是延期，错过了电影上映的黄金档期，最后只能跟 DVD 版的上市时间同步，这通常不会有什么好结果。"

后来 NBGI 宣布《诸神之战》上市 3 个月内的销量不及其预期的 40%。

至于《301》，不断失败的游戏共和国无法为其找到新的合作伙伴。另一方面也是因为 Brash 从未正式获得该作的授权。Brash 本以为通过与 Legendary 电影公司的良好合作关系，拿到《301》的游戏版权是顺理成章的，但由始至终并未签署正式协议。



游戏共和国接着与 NBGI 签署了多款游戏，包括几个《龙珠》游戏，以及原创游戏《魔人与被遗弃的王国》，还有一款《骑士契约》。冈本吉起雄心勃勃地希望借助 NBGI 的力量东山再起，将其多个原创游戏发展成有多款续作的新系列，但这些游戏的销量都很糟糕。

在一次又一次的失败中，冈本吉起与游戏共和国债台高筑。这家充满悲剧色彩的游戏工作室终于无力维持。2011 年，冈本吉起裁掉了游戏共和国的大部分职员，关闭了官方博客，任由传闻在业界传播。

睡眠模式

冈本吉起说，从名义上而言，游戏共和国依然存在，因为这家公司在法律上并未注销。不愿意注销的原因是他内心中还是保留着一丝希望，希望有朝一日能还清债务，让游戏共和国重生。现在冈本吉起孤身一人，他不再以游戏共和国的名义工作，他说游戏共和国已经"冰封"，进入了"睡眠模式"。

回顾这十年，冈本吉起说游戏共和国的失败主要是他的原因。不仅没有找到合适的项目，也未能与员工们更好的沟通。他对于《异界魂灵》、《魔人》等游戏的续作有许多想法，他对于《火影忍者》等授权游戏有许多创意。在游戏共和国最后的日子里，还有一款未公布的原创游戏在开发中。

当今业内人士普遍认为，游戏业正在经历激变，能够生存下去的，要么是开发《COD》、《GTA》那种超大作的顶尖游戏工作室，要么就是做手机游戏的小团队。而两头不靠的中等游戏工作室正走向穷途末路。游戏共和国就是一家典型的中型工作室。但冈本吉起说，问题主要还是出在他自己。如果一切重来，他可以肯定的是不会与 Brash 合作，"但是我认为迟早还是会发生类似的事情。"

为什么？"如果我知道原因，就不会失败了。我们就是没办法做出大热销的游戏。"

2013 年，冈本吉起说，他已经放弃家用机游戏了。现在他能做的是不断削减成本——包括他自己的伙食费。有时候他一顿午餐只吃一个香蕉，大多数时候都是吃快餐。

与很多失败后重新来过的游戏制作人一样，今后他看准了手机游戏市场。现在他已经找到了合作伙伴，已经在开发一款手机游戏，计划于 2013 年 6 月发售。他对这款游戏非常乐观，相信它能帮助它尽快还债。

"对于我这种做了那么多年游戏的人，能够把握游戏的制作过程会好很多。而规模较大的游戏需要考虑的方面太多，参与的人太多，无法兼顾各方面。我更适合做规模小的游戏，那样能够发现各方面的问题，就像电子游戏的初期时代一样。"



▲火热的手游行业能否让冈本东山再起?

雾里看花
——揭秘 SCE 伦敦制作室

文 Delphi、Drow
编 时雨
美编 心の永恒


■伦敦制作室的办公区



□伦敦制作室的涂鸦墙


■伦敦制作室的休息区


■伦敦制作室的会议室


■伦敦制作室的走廊

由于长期实施严格的环保措施，伦敦“百年雾都”的称号在今天已经有些名不副实，然而在很多玩家眼中，SCE 伦敦制作室却依然显得迷雾重重。作为索尼麾下规模最大的制作室之一，它是除 SCE 日本制作室外，惟一具备软硬件综合开发能力的分部。在过去几年间，除了延续 PS2 时代的《歌星》、《Eye Toys》等游戏产品线，SCE 伦敦制作室在传统游戏领域几乎毫无作为，潜心打造的《大逃亡》、《八天》胎死腹中，倾尽全力开发的 PS Home 表现始终有些不温不火。相比如日中天的顽皮狗、圣莫尼卡制作室，SCE 伦敦不仅显得有些落寞，也很难得到众多玩家的青睐。或许真相总是有些出人意料，在 SCE 全球战略布局中扮演吃重角色的 SCE 伦敦制作室，在本世代交上了一份出色的答卷，看似默默无闻，实则发挥了难以替代的作用，既巩固了 PS3 在欧洲的优势地位，又为 PS4 的重装上阵立下了赫赫战功。

为什么 SCE 伦敦制作室并不热衷于打造属于他们的“神秘海域”或“杀戮地带”，反而乐此不疲的在非传统游戏市场施展拳脚？SCE 伦敦制作室的员工数量接近 350 人，这样雄厚的开发力量究竟涉足哪些领域并有所斩获？具备硬件开发能力的 SCE 伦敦制作室又有着哪些成功的硬件产品，对 PS4 的诞生施加了何种积极影响？本文不仅将回答上述问题，还会为您揭示他们“闷声发大财”的行事风格。看上去，他们在规模与开发资源方面堪称“巨人”，在名声和影响力上却“矮人一头”，也许对 SCE 伦敦制作室最准确的描述是：缺少明星光环，但始终不可或缺。正如公司副主管 Jamie Macdonald 所言，“如果把公司未来几年的发展看成一部小说，那么我们现在所在章节的题目就是——重新定位！我们不应只满足于迎接变革带来的挑战，而要勇于成为变革的一部分。”

PART 1：前世今生

SCE伦敦制作室的早期成长经历可以概括为“融合与扩张”，它的前身是曾开发PS原创作品《保时捷挑战》和《NBA大赛97》的Team Soho以及擅长赛车游戏制作的Psygnosis的肯顿分部，两家公司在2001年合并为SCE伦敦制作室，一举成为SCEE在欧洲规模最大的制作团队。在PS2时代，他们推出的足球游戏《This is Football》、《大逃亡》等作品取得了超乎预期的成功。更重要的是，在机会面前，这家公司将自身善于把握趋势的优点发挥得淋漓尽致，对摄像头功能的深入挖掘和将流行音乐游戏化的尝试，使得《Eye Toys》和《歌星》两大游戏系列应运而生，风靡整个欧洲。在过去十二年间，伦敦制作室经历了一次又一次脱胎换骨的历练，团队主管的更迭，技术的更新换代，甚至项目被取消，开发团队遭解散，但这家制作团队始终如一的扮演着Playstation开拓者的角色。

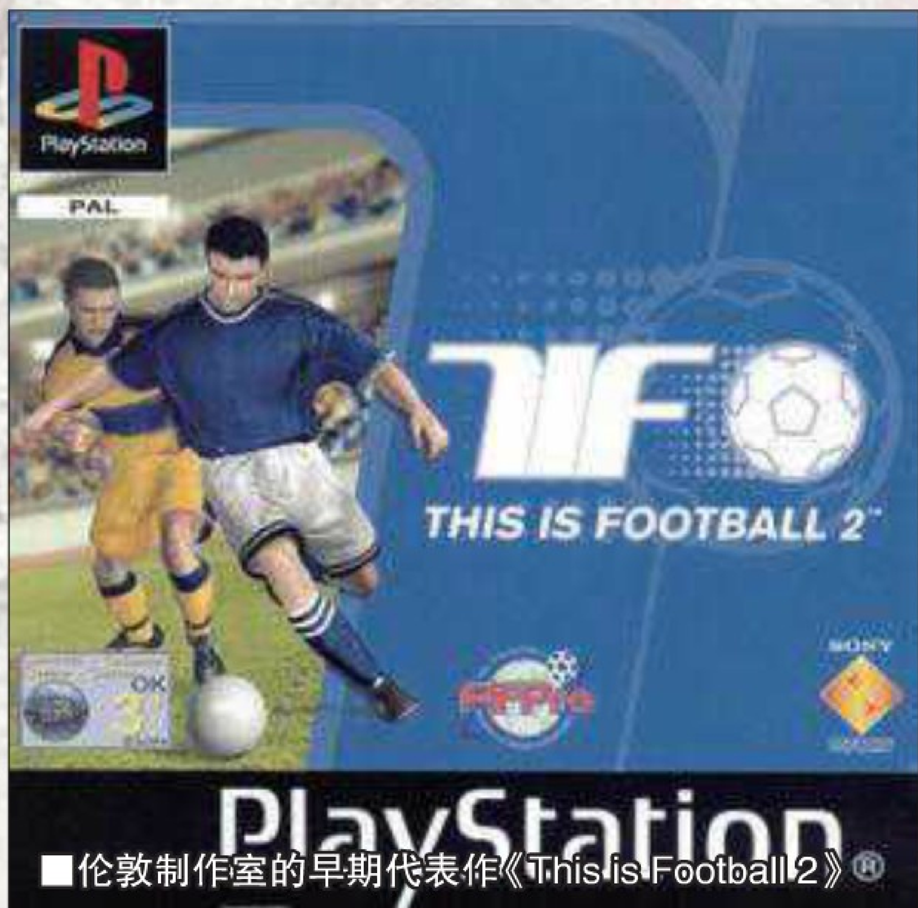
为了更好的应对游戏业的发展和变化中的玩家需求，伦敦制作室自发进行了多次内部重组，并且毫不留情的废除了开发流程中的种种弊端。可以这样说，他们变革的动力源于对自我的重新认知，以及对公司现状及未来之间距离的衡量。Team Soho被解散就是一个典型的案例，作为SCE伦敦的内部开发团队之一，他们的成名作是PS2沙盘游戏《大逃亡》，本作以伦敦为舞台，讲述了从帮派中金盆洗手的主人公，因为自己妻子遇害而重出江湖的故事。游戏融合了射击、竞速、潜入等多种游戏元素，真实还原了伦敦街头的风貌，堪称一款拥有独特个性的仿GTA游戏。更有趣的是，在玩家通关后，还可以选择一名警官的视角重新展开游戏。《大逃亡》拥有成为伦敦制作室招牌大作的潜力，但这款游戏的PS3新作却由于开发进度缓慢以及不符合研发战略而最终被搁置开发。

随着《大逃亡》新作被束之高阁，Team Soho也难逃解散的命运，核心员工并入伦敦制作室的其它团队。在很大程度上，玩家对他们的不解之处在于，《大逃亡》几乎是这家规模庞大的开发公司惟一一个传统类型的游戏品牌，更何况Team Soho还是伦敦制作室资历最老的研发团队，何以如此痛下杀手？这一决定究竟是壮士断腕，还是草率之举？真正的答案并非这两者之一，从SCE全球制作室的内部分工来看，伦敦制作室肩负的使命在于吸引新的用户群体，挖掘新的游戏类型或模式，而非固守传统游戏市场。这意味着他们无需也不能走顽皮狗或Guerrilla Games的发展道路，由于其具备硬件研发能力，使得他们的游戏开发重心往往与PS主机大力推广的新硬件机能息息相关，比如PS Home和PS Move。

SCE伦敦制作室位于伦敦市中心——以创意产业和多姿多彩的夜生活著称的苏活区，所在地是一幢六层高的玻璃幕墙风格的现代化办公楼。值得一提的是，该建筑物原本是英国钢铁公司的产业，当年SCEE在这里考察时，发现可容纳400余人同时办公的大楼竟然只有不到100名员工，大量办公区域被闲置，作为国有企业的英国钢铁公司在日后陷入经营不善的泥沼也就不足为奇了。SCEE买入这幢大楼后，其地皮价格截止到2012年已经增长了近三倍，可谓是一笔超级划算的投资。伦敦制作室的办公区采用典型的隔段设计，每名员工可以自由布置自己的办公空间，工作室还会为此发放50美元的“装修津贴”，更有趣的是，类似谷歌公司的相关规定，伦敦制作室的员工可以带自家的宠物狗上班，但宠物猫则不被允许。

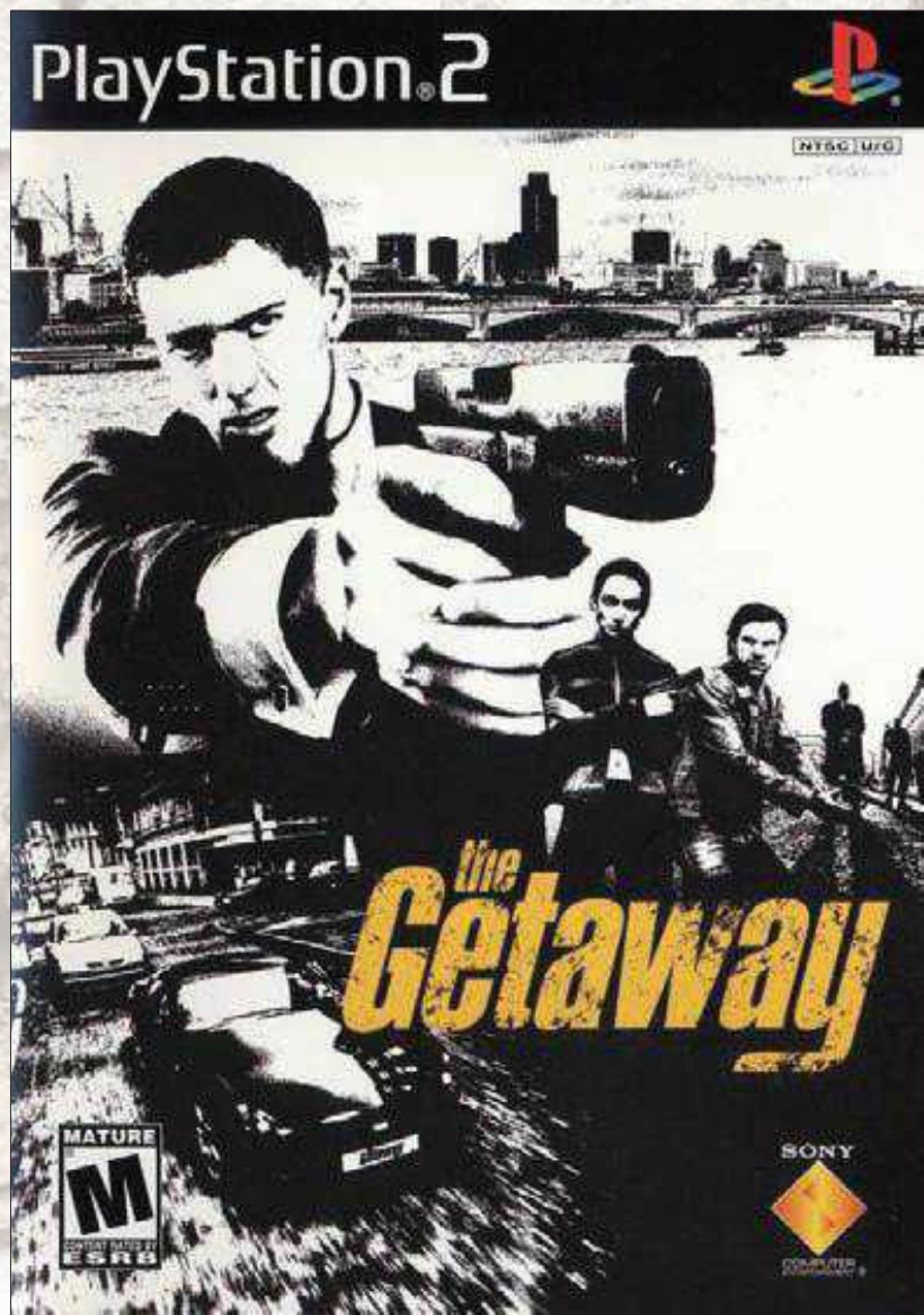
从办公楼的内部结构看，公司一层是接待大厅和会客室，另有一间小型的健身房。二层是原Eye Toy也就是现在的PS Move团队，负责硬件制作和相关游戏的开发，PS4的新手柄就是在这里完成了最初的概念设计。三层是研究与开发部门，他们的主要工作是协助索尼一、二方开发者，分享各种代码与开发工具。当年索尼全球制作室的主管菲尔•哈里森提出了索尼旗下的制作室不应该各自为战，要进一步加强协作与交流的理念，为此伦敦制作室成立了包含30名员工的协助团队，在此后的三年间，他们的人数扩展到100余人，占伦敦制作室员工总数的近1/3。四层是伦敦制作室内部团队的办公区域，除了被解散的Team Soho，《八天》近80人的项目组也曾在这里工作，目前这层的员工正在打造一款尚未公布的PS4游戏。

办公楼的五层是PS Home和《歌星》制作团队的所在地，据英国媒体报道，近日PS Home项目组正在招兵买马，其意图显然是瞄准了PS4平台，新一代PS Home或许将在不久之后揭开面纱。与之相对的是，随着音乐游戏市场的萎缩，《歌星》的制作团队经历了两次小规模的裁员。另外，这里还坐落着SCEE旗下最好的视频剪辑室和录音房。办公楼的顶层是公司管理团队的办公区，伦敦制作室的三任主管Mike Haigh、Mick Hocking和Dave Ranyard都曾在这里工作，此外，还有两间大型的视频会议室和

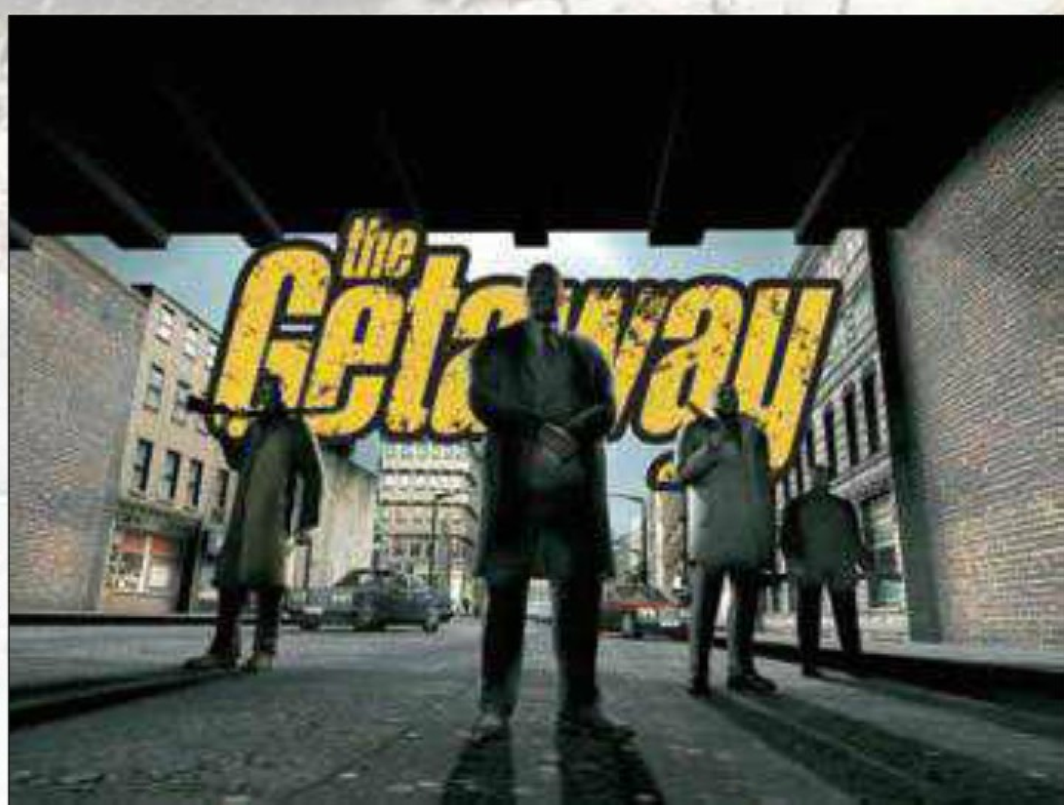


■伦敦制作室的早期代表作《This is Football 2》


■《大逃亡》的游戏截图1



▲伦敦制作室的成名作《大逃亡》游戏封面



▲《大逃亡》的宣传图

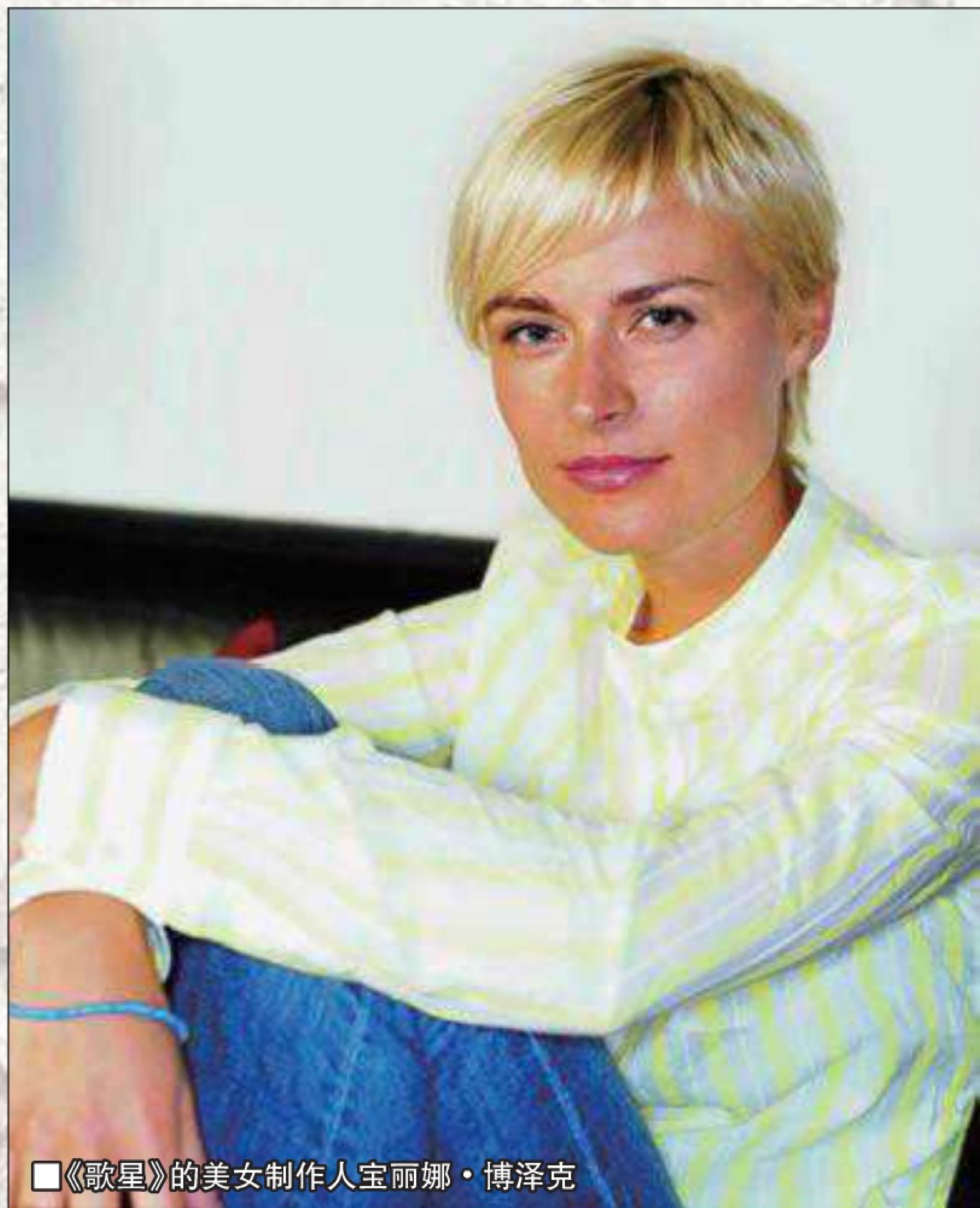

▲《大逃亡》的游戏截图2



■《歌星》的 PS3 版游戏截图



■在欧洲大放异彩的《歌星》系列


■《歌星》的美女制作人宝丽娜·博泽克



■宝丽娜·博泽克谈论社交游戏

普通会议室。在伦敦制作室相邻的街区就是SCEE 总部所在地，伦敦制作室不少管理者平步青云，跻身 SCEE 高管职位，其中就有被认为是 SCEE 下一任主席热门人选的 Mick Hocking。

《歌星》是伦敦制作室成功打造的一款原创游戏品牌，借助外设麦克风等设备，提供给玩家丰富多彩的卡拉 OK 游戏体验。本作的诞生充分反映出伦敦制作室的游戏理念：发现趋势，让更宽泛的群体接触并游玩 Playstation 游戏。虽然“车、枪、球”等游戏类型在欧美市场大行其道，但相比美国市场，欧洲玩家更容易接受一些创新、偏休闲类的大众化作品，比如问答类游戏《喧闹少年》（Buzz!）、摄像头游戏《Eye Toys》和《隐形妖怪》（Invizimals）等。由于欧洲地区国家众多，民族文化和市场需求都有不同，SCEE 在开发传统游戏的同时，必然也要制作一些能够在欧洲全境受到欢迎、更适合本地化的作品，这一重任就落在了伦敦制作室的肩头。相信音乐无国界的制作人宝丽娜·博泽克（Paulina Bozek）预见到音乐游戏市场的崛起，心中萌生了制作一款卡拉 OK 游戏的打算。

宝丽娜·博泽克的职业生涯履历丰富，她在波兰出生，随后全家迁居到加拿大，大学毕业后，担任育碧公司的公关经理。1999 年，她加盟了育碧旗下的 Gmeloft 公司，两年后回归欧洲，一边在伦敦制作室工作，一边考取了伦敦经济学院社会学硕士的学位。作为制作人，她一手缔造了《歌星》系列，还参与了配套外设麦克风的设计工作。在《歌星》一炮走红后，她提出了“音乐主题”的开发思路，简单讲就是推出以某个知名乐队或者某种类型音乐为主题的《歌星》作品，比如瑞典流行乐队 ABBA 以及《歌星：乡村音乐》等。截止到 2012 年，《歌星》系列在欧洲已经先后推出了 16 款作品，还在法国、意大利、西班牙、葡萄牙、荷兰、奥地利等国发售了包含该国热门歌曲的本地化版本。目前该游戏的累计销量超过 1500 万套，为 SCEE 带来了 5 亿美元的巨额收入。

有趣的是，在一次《歌星》的官方宣传活动上，SCEE 邀请到了美国著名的 R&B 女歌手碧昂斯，两人在舞台上较量最新的《歌星》游戏。宝丽娜·博泽克选择了英国金属乐队 The Darkness 的一曲《I Believe In A Thing Called Love》，她想当然的认为碧昂斯会不记得这首歌的歌词，怎料对方是《歌星》的忠实拥趸，不仅记得歌词，而且轻易的击败了她。由于《歌星》系列的成功，宝丽娜·博泽克在 2004 年获得了英国电影与电视艺术协会颁发的年度最佳新人奖，次年，《歌星》又捧得了最佳原创作品奖。2008 年，由于伦敦制作室将主要的开发资源转移到 PS Home 和 PS Move 两大领域，《歌星》系列不再是公司的发展重点，宝丽娜·博泽克最终选择离职加盟 Atari，担任欧洲分部的开发主管。一年后，她的昔日上司，索尼全球制作室主管菲尔·哈里森任职 Atari 欧洲分部总裁。

由于众所周知的原因，Atari 陷入了经营不善的泥沼难以自救。2010 年，菲尔·哈里森和宝丽娜·博泽克一同离职，前者加盟微软，后者与朋友建立了一家创业公司。2012 年 10 月 23 日，伦敦制作室宣布《歌星》转型为免费游戏，用户可以通过 PS Store 购买额外的曲目。虽然音乐游戏的热潮有所衰退，但本作并不缺少铁杆玩家。比如法国人 Julian Hill，他创造了一个全新的吉尼斯世界纪录，连续不间断的玩了 24 小时 23 分钟的《歌星》游戏，同时为一家儿童福利医院募集了 3000 欧元的款项。目前，PS Store 销售的《歌星》曲目累计下载次数超过了 5 百万，伦敦制作室强调公司将继续推动这一品牌的发展。相比《歌星》系列，伦敦制作室革新《Eye Toys》的步伐迈得更大一些，PS Move 的登场，可谓凝聚了一位伦敦制作室老员工的全部心血。

PART 2：柳暗花明

《Eye Toy》的缔造者理查·马克斯（Richard Marks）先后在麻省理工大学、斯坦福大学获得了计算机工程硕士和航天学博士学位，在周围很多人看来，他已经走上了一条通往美国宇航局（NASA）的道路。对于这样的赞美，为人坦诚直率的理查·马克斯谈了自己的想法，“虽然从专业角度讲，我更适合在 NASA 工作，但如果让我再次选择的话，我还会坚持当年的决定，只有在游戏业，我才感到真正如鱼得水。”当年，理查·马克斯完成了在美国麻省理工学院计算机工程系的学业后，改念航空电子专业，进入斯坦福大学攻读博士学位，并参与研发了深海探测机器人的“视觉识别和记录系统”，这些深海探测用机器人不但可以追踪鱼群，对周遭环境加以测量，还能在海中保持特定的位置，这次的工作经历为后来他开发 Eyetoy 奠定了技术基础。有趣的是，理查 马克斯的志向从来不是从事科研工作，早在学生时代，他替父母照看自家的电玩店时，就下定决心成为游戏业的一员。

1999 年，他在加州圣何塞举办的游戏开发者大会上提出了《Eye Toy》的原始概念，当时 SCEA 研发部门的高级副总裁菲尔·哈里森对他十分欣赏，邀请其加盟索尼，最终，理查·马克斯成为了 SCEA 硬件研发部门的一员。不过 SCEA 的其他高层对这一构思并不热衷，他的创意迟迟没有转化为硬件成品。2000 年，事情终于柳暗花明，菲尔·哈里森转任 SCEE 产品副总裁，他力排众议，将理查·马克斯借调到伦敦制作室工作，《Eye toy》终于横空出世，当年在欧洲的销量就超过 2 百万套。在没有进行任何大规模宣传推广的情况下，在美国也取得了近 40 万的销量，目前《Eye Toy》的全球硬件销量超过了一千万套。这一成功显著提升了理查·马克斯在伦敦制作室的话语权，当《Eye Toy》席卷欧洲市场时，他启动了新的体感技术的早期研发工作。

虽然在工作初期曾存在一些不快，但理查·马克斯对索尼还是充满了赞许之情，“索尼的工程师文化真的太棒了，技术可以将很多难以想象的事情转化为现实，有好的，当然也有坏的，比如当年我父母开的游戏店，就因为 Atari 的破产而关门大吉，但即使在整个市场环境最严峻的时刻，索尼对研发部门的投入……依然可以用奢侈来形容。记得我和一位高层会面时，我猜他当时满脑子的想法是‘这帮家伙糟蹋了不少资金’，但实际上他对我说的话是，你们尽管放心大胆的去尝试……没错，这就是索尼的开发文化。”《Eye Toy》取得了令人信服的市场成功，但这种成功不足以使其成为一款全球性的杀手级娱乐产品。它的玩法虽然千变万化，乐趣十足，但是限制也显而易见，对光线、距离和室内环境都有严格的要求，而 PS Move 则有效避免了上述问题成为玩家游戏时的障碍，PS Eye 的解析度四倍于《Eye Toy》，并具备低光环境下的检测与识别能力。

在游戏控制领域，开发者们一直在力求让玩家体验到没有障碍的操作自由，但这并非是要摒弃所有的物理控制器。在理查·马克斯看来，设计《Eye Toy》为其提供的最重要的一条经验是：在现阶段，物理控制器依然不可或缺。理查·马克斯坦言：“当年的《Eye Toy》就是尽量减少物理控制理念下的产物，但这种本该无拘束的操作方式，实际表现却很有限，不仅是技术上的，也影响到了实际游戏体验，因为很多核心的游戏操作方式，摄像机并不能捕捉得很准确、顺畅，或者干脆说，它不是一个正确的选择。”理查·马克斯反问道，“使用实体控制器，玩家就不能感受到自由的操控？”比如打网球，如果没有球拍，固然很自由，但这还是网球吗？

理查·马克斯相信现阶段的游戏操控方式必须要有一定的限制，离不开物理控制器，显然这与微软 Kincet 的理念泾渭分明，他认为当前所有的技术之争，都可以归结为一个问题：触觉是否是游戏体验所必须的感受之一？理查·马克斯生性平和，不喜争论，当某家游戏媒体将他的“体感操作离不开实体控制器”的言论，“改头换面”直接用来攻击 Kinect 时，他特意给那家网站发去了邮件，强调自己对任何技术尝试都保持尊重的态度，他曾公开宣称，“即便《Eye Toy》比 Wii 推出时间要早得多，但这并不能降低任天堂对游戏界面和互动方式作出的不可替代的巨大贡献。”理查·马克斯经常挂在嘴边的一句话是，“我首先是个玩家”，看似平淡无奇，在他的日常工作中却从未偏离这一点。

理查·马克斯的夫人是一名企业的财务人员，平时很少接触电子游戏。某天，当理查·马克斯在家测试 PS Move 的时候，她很奇怪自己的丈夫为什么总在电视机前晃来晃去，于是也加入了进来，很快就爱上了 PS Move。而当理查·马克斯看到自己孩子的反应时，他有了一种如释重负的感觉，“（因为）它再一次证明 PS Move 走在一条正确的道路上。”谈及 3D 和 PS Move 的融合，理查·马克斯认为这种体验是引人入胜的，促使玩家沉浸在一种强烈的感官刺激中，既有视觉上的，也有操作上的，这是一种此前很少体验到的感受。不过他也向索尼建言，两种时髦的技术并非适合所有类型的游戏，不是所有游戏都适合 3D 技术，PS Move 也不是放之四海皆准的操作解决方案，对两者之间的融合应谨慎对待。

截止到 2012 年 12 月，PS Move 的全球销量已经突破了 1500 万套，虽然成绩并不如 Kincet 那般令人印象深刻，但考虑到索尼付出了相对较低的研发成本，以及牵制竞争对手的战略意图，PS Move 的表现应该让公司上下感到满意了。更重要的是，相比只是在欧洲地区受到热烈欢迎的《Eye Toy》，PS Move 在全球其他市场也取得了不错的成绩，理查·马克斯的下一步计划就是让 PS Move 成为 Playstation 游戏的“标配”——Dual Shock 4 手柄得以横空出世。在很大程度上，这款凝聚了欧洲和日本开发者智慧的全新硬件受益于 PS3 当年的教训：PS3 设计完成后，硬件部门才将接力棒交到软件部门的手中，使用全新硬件架构的 PS3 相对恶劣的开发环境，给了游戏开发者们当头棒喝！全球制作室主管吉田修平坦言：“很晚我们才意识到，尽管 PS3 硬件机能强大，但是游戏开发难度很高，（我们）旗下几乎每个制作组都遭遇到严峻的技术挑战。”

以此事件为契机，欧美日三方技术团队的国际合作，不再是零散的个案，而逐渐被系统化、制度化，硬件和软件部门间长期存在的隔阂和阻碍也被打破。吉田修平透露，在索尼硬件产品的开发过程中，



■《Eye Toy》的缔造者理查·马克斯



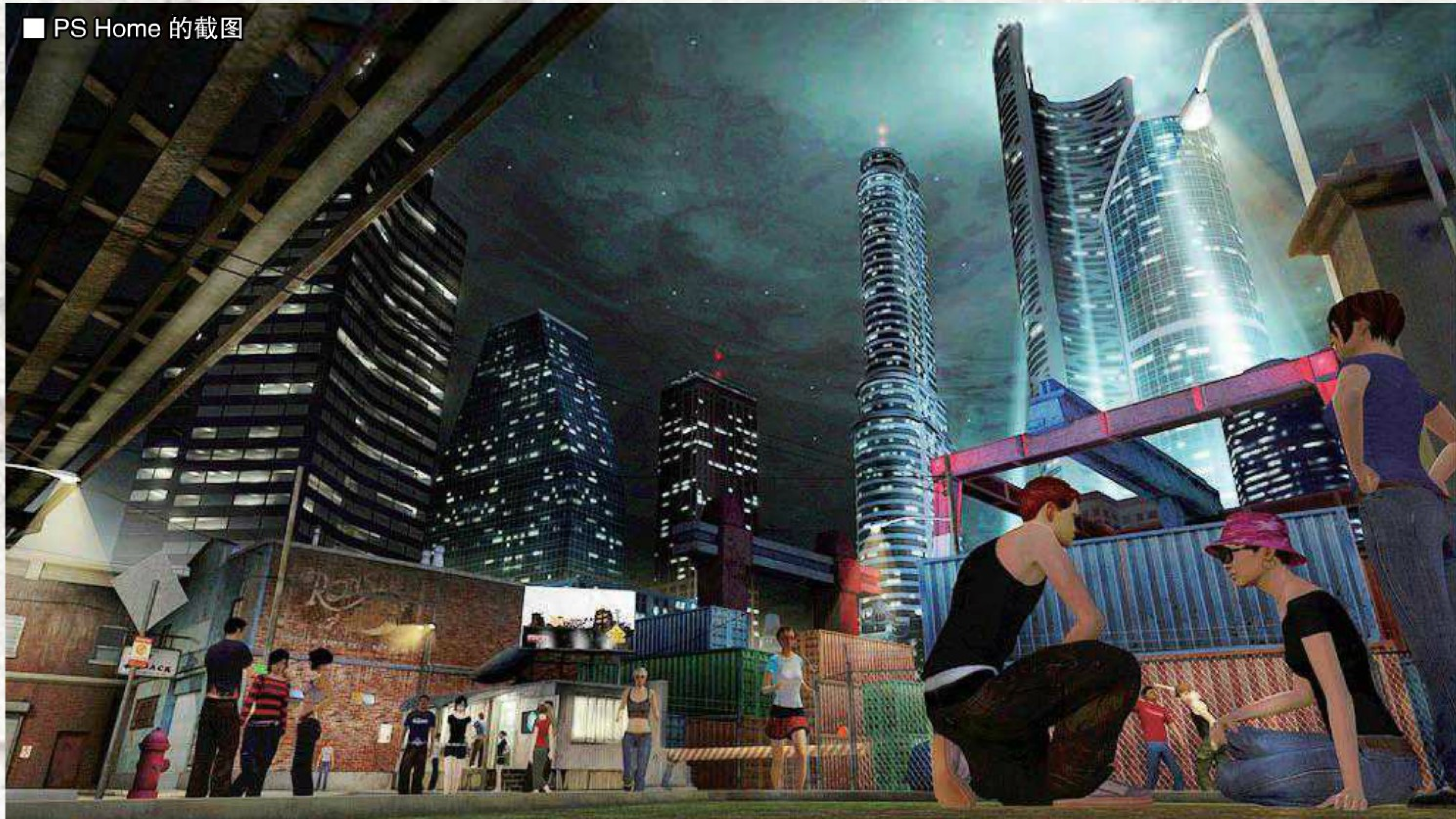
■理查·马克斯演示 PS Move

不仅会听取来自游戏开发者的建议，而且他们将实际参与硬件设计。事实上，这项工作早在三年之前就已经正式启动，“这些改变在三年前就开始了，当平井一夫接替久多良木健就任 SCE 总裁后，他就告诉我，要让索尼全球制作室参与硬件开发工作，在某款硬件还处在概念阶段时，我们就会把游戏制作人请来，让他们发表看法，大家一起群力群策。”作为索尼麾下众多制作室中少数几个具备硬件开发能力的分部，伦敦制作室广泛参与了 PS4 和 Dual Shock 4 手柄的设计工作，不再像以往那样，只是日本制作室的硬件团队独自闭门造车。

据悉，伦敦制作室对于 Dual Shock 4 手柄曾拥有超过 28 套设计方案，既有打破传统 DS4 手柄外形，呈现圆弧形状的另类设计，还包括一个自带 2.0 英寸触摸显示屏的草案，但这一设计会导致手柄续航时间大幅缩短近 35%，最终被制作团队所舍弃。理查·马克斯在接受媒体采访时透露，分享键和整合 PS Move 功能是制作团队的共识，之所以采纳触摸板的方案，是因为它可以兼具省电与触控操作的优点。遗憾的是，有不少新奇、有趣的点子最终没有被制作团队应用在成品上，这主要取决于他们所坚持的开发原则，理查·马克斯解释说："（科幻小说作家）艾萨克·阿西莫夫曾经讲过，人类和动物最大的区别在于我们的双手，它与众不同的程度甚至超过了大脑。我相信，计算机今后发展的最终界面，不会是脑后插管，而是与人类双手高度契合的输入设备。相比让 DS4 成为一个充满未来感、功能丰富的时尚手柄，我们更在意玩家对它的操控体验。”


■ PS4 的新手柄

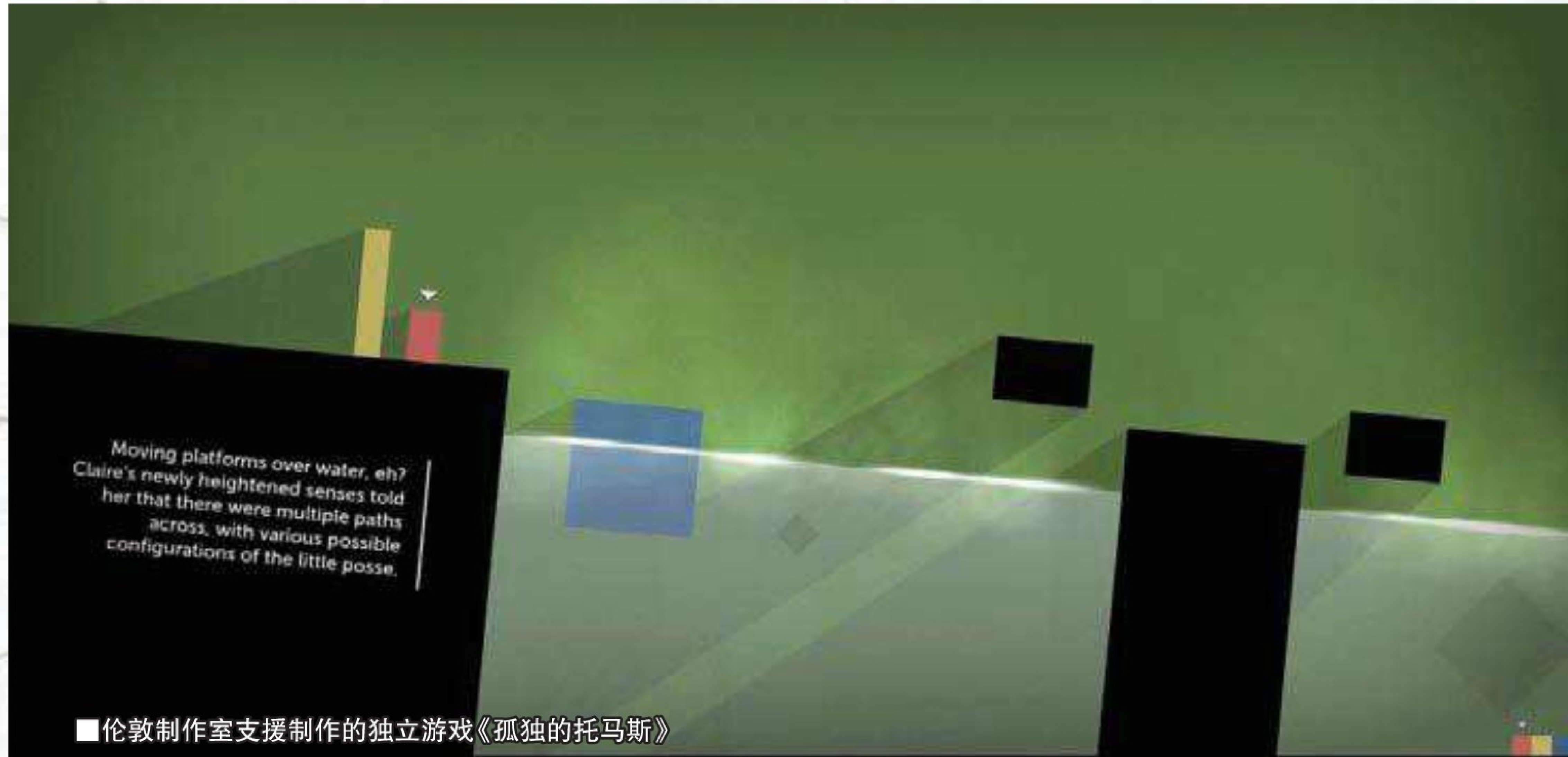
PART 3：投注未来


■ PS Home 的截图

在 PS2 时代，伦敦制作室的原创作品层出不穷，到了 PS3 平台，他们在游戏方面的创新步伐却变得有些步履蹒跚，主要原因在于公司将大量开发资源投入到 PS Home 项目中，使得他们对其他项目或多或少有些力不从心。对此，公司内部也有过质疑的声音，这项决策是否真的值得？虚拟社区是否真的适合家用主机平台？ PS Home 的概念，最早出自于伦敦制作室在开发《大逃亡：黑色星期一》时，为这款游戏设计的多人游戏联机大厅。PS Home 的诞生，一方面是 SCE 对竞争对手产品的一次强有力回应，另一方面也是他们对网络社交平台建设所做的重要尝试。这一影响不仅及于 PS3 平台，同样会使PS4平台的网络服务受益匪浅。伦敦制作室 PS Home 项目主管杰克·布塞在接受媒体采访时强调："我们在开发 PS Home 时积累的经验与教训是一笔宝贵的财富，这并非是一种美好的修辞，它就像是一座灯塔，指引我们如何前行。"

2007 年 3 月，SCE 公布了野心勃勃的 PS Home 计划，预计将于同年 7 月正式上线，由于某些网络代码导致的执行效率低下以及若干安全性问题，伦敦制作室不得不将它的正式上线时间推迟到 2008 年的第一季度。PS Home 的最初版本内容并不丰富，除了玩家的虚拟形象和个人空间之外，还可以在中央大厅和其他公共空间欣赏各种游戏资讯，同其他玩家展开简单的互动。在此后的几年间，PS Home 表现出了惊人扩展和自我变革能力，各种游戏空间、主题大厅和互动活动让人眼花缭乱，下载用户从公测首月的 20 万人激增到 1700 万人，为索尼和其他内容供应商贡献了大笔稳定的收入。尽管目前索尼 PS4 网络社区的全景大幕尚未拉开，但我们有理由相信，在此领域积累了深厚经验的伦敦制作室将继续锐意进取，带给网络用户更多的惊喜。

杰克·布塞回顾过去几年 PS Home 的发展，认为制作团队收获的最大教训是：不应忽视核心玩家对社交平台的需求。原本，PS Home 的设计初衷是吸引更多的轻度玩家，制作团队想当然的认为，只要将一群陌生的玩家吸引到一个房间，给房间赋予某个游戏主题，这些人就会自动交谈，进而相识。现实却不是这个样子，很少有人会那么做，而且根据数据统计，不管是线上停留时间，还是游戏内的花费金额，核心玩家的数值要远远



■伦敦制作室支援制作的独立游戏《孤独的托马斯》



■ PS Home 的架构图

超过轻度玩家，甚至在 PS Home 里观看各种游戏视频的时间，前者也是后者的 3 倍。早期的 PS Home 吸引了不少核心玩家，但其内容本身并不足以长久留住他们，平均用户在线时间一度大幅跳水，制作团队意识到自己犯了一个多么严重的错误。幸运的是，他们还有补救的机会，着手设计了大量迎合核心玩家需求的内容，各种游戏项目从最初的 9 个增加到 236 个，还邀请了更多游戏厂商加盟，搭建自己的专属区域。

杰克·布塞骄傲的宣称，"在其他竞争对手还在摸索的时候，我们将游戏产业中最新也是最热门的一种商业模式，实施的如此娴熟和顺手，就凭这一点，我们已经领先他们起码 1 英里的距离。" PS Home 的经验与教训，对于 PS4 网络平台的进化发展有着格外重大的意义。要知道，玩家的根本需求在本质上是不会改变的，玩家渴望通过游戏获得快乐的感觉，他们的初衷也许是出于好奇、或者是想象力、或者是竞争之心、或者是害怕孤独，渴望与人交流等等，而实现需求的方式经常会发生翻天覆地的变化。在游戏产业中人们犯下的最严重的错误是：将实现需求的方式同用户的根本性需求划上等号。比如，Wii 的遥控器手柄大获成功，而 Wii U 的平板控制器却并未引发类似的热潮，事实上，玩家追逐的并非是新的操控工具，而是有吸引力的操控体验，但技术的变化不一定引发用户行为的变化。

满足用户的真正需求，而非盲目推崇新技术，这正是伦敦制作室的核心开发理念，有时保守谨慎，有时大胆激进，恰恰反映了他们一脉相承、一以贯之的行事风格。他们是索尼第一方中首个将主打游戏品牌《歌星》转型为免费游戏的冒险者，而在体感游戏领域，他们又坚定的打消了舍弃物理控制器的念头。纵观伦敦制作室在过去五年的表现，可以说是危与机共存，在 PS Home 和 PS Move 领域的深耕细作，让他们具备了在 PS4 时代一鸣惊人的潜质，但在软件方面，除了继续吃老本，推出《歌星》和《Eye Toy》游戏的大量续作外，他们在本世代没有打造出一款成功的新游戏品牌——尤其是在自己重视的休闲游戏市场。去年 E3 上大力推介的《奇幻之书》(Wonderbook) 项目或许具有改写局面的潜力，但伦敦制作室开发的试水作品《奇幻之书：魔咒之册》并未一炮而红，其产品线的后续动向值得人们关注。

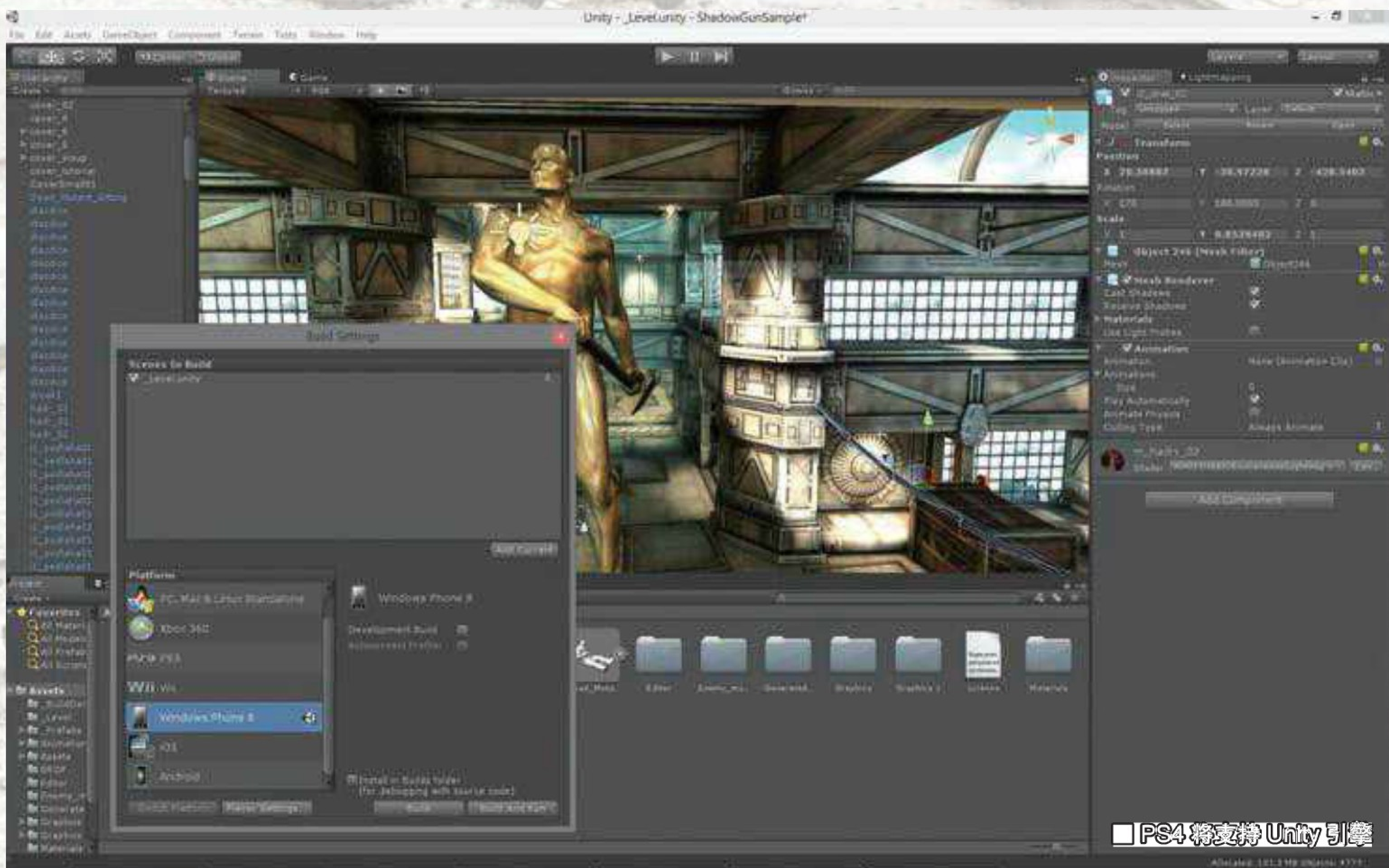
正如上文所述，由于伦敦制作室具备"软硬通吃"的能力，他们的研发项目大都围绕着索尼力推的新硬件或硬件机能展开，使得其产品线深受公司政策的影响。2010 年，他们一口气推出了包括《Singstar Dance》在内的三款 PS Move 游戏，但随着索尼公司将重心转向 3D 领域，伦敦制作室抽掉了大量人力与资源投入到 3D 游戏制作中，当时秘密开发的 PS Move 游戏《奇迹之书》一度放慢了制作的脚步。由于玩家对 3D 游戏的需求明显低于预期，半年后，3D 游戏被打入"冷宫"，众多 PS Move 游戏项目重新上马，在 3D 领域卧薪尝胆数个月的伦敦制作室可谓作了一番无用功。如果说善于制作结合硬件特色、用户群广泛的创意休闲游戏，是伦敦制作室的核心竞争力的话，这家公司最大的软肋是缺少叫得响的传统游戏品牌，旗下的游戏作品往往在流行风潮或公司现行政策改弦更张时，而变得风光不再。

虽然伦敦制作室在本世代缺少强有力的原创游戏品牌，但在另一条战线上他们取得了意义深远的战果。伦敦制作室内部有一个负责协助第二方游戏开发工作，代理发行创意或独立游戏的团队——XDev Team。虽然在外界眼中他们有些默默无闻，但实际上是多款重磅游戏的幕后功臣。无论是组建宗旨还是在游戏开发过程中扮演的角色，XDev Team 都类似于 SCE 日本的"PlayStation C.A.M.P!"。早在本世纪初，SCE 日本制作室就专门成立了由 40 余名富有经验和合作精神的资深员工组成的外部开发组，帮助中小型游戏制作者创作 Playstation 平台作品，比如 Level5 的《白骑士物语》、Pyramid 公司备受好评的《战鼓啪嗒砰》和 Clap Hanz 的日本国民级游戏《大众高尔夫》等。每年举办的"PlayStation C.A.M.P!"活动，培养和资助了一批拥有独特创意和设计天赋的新锐游戏开发者，《天诛》、《无限回廊》、《勇者别嚣张》等创意作品不断涌现。

相比自己的日本同事，SCEE 通常选择的是那些在业界小有名气，致力于开发能够打破游戏业传统疆界作品的合作伙伴。XDev Team 除了在伦敦和利物浦制作室拥有团队

外，在欧洲十一个国家设有办事处，不仅进行开发协助，而且还提供培训，本地化和市场推广等服务，目前主要的合作对象超过了10余个，比如凭借新形态的情感互动剧游戏《暴雨》而声名鹊起的Quantic Dream以及开发益智休闲问答类游戏《Buzz!》系列的老牌制作组Relentless Software等。去年底，为了扩充PSV的游戏阵容，SCE向众多欧美独立游戏开发者伸出了橄榄枝，提供技术和开发资源将众多富有个性和创意的游戏搬上PSV和SEN。就目前而言，伦敦制作室的种种努力已经初见成效，SEN专门开设了独立游戏销售专区，这一做法，不仅成功延续了索尼"所有游戏在这里集结"的志向，而且给予了资金和技术捉襟见肘的独立游戏开发者施展自身才华的大舞台。

近来，索尼针对独立游戏开发者们表现出来的亲善态度备受外界肯定，除了降低授权费用、推出免费开发工具，还会不遗余力地帮助囊中羞涩的独立游戏开发者进行各种宣传推广活动。伦敦制作室宣布PS4会全面支持Unity引擎，这一游戏开发软件平台以易用和低成本等优势著称，颇受独立开发者们的青睐。伦敦制作室专门负责独立游戏开发业务的主管Agostino Simonetta强调说："我们的政策既简单又明确，帮助独立游戏开发者在Playstation平台上自由而顺畅的发布作品，没有数量限制，没有时间要求，尽量取消各种冗余的程序。"近期在PS3和PSV上发布的平台解谜游戏《孤独的托马斯》(Thomas Was Alone)和2D动作游戏《迈阿密热线》(Hotline Miami)，正是伦敦制作室和独立游戏制作者之间合作的典范。


■PS4将支持Unity引擎

PART 4：三种风格

想要成为伦敦制作室的主管，有过人工智能方面的工作经历或许是必不可少的条件之一，这虽然是玩笑话，不过这家游戏工作室的三任主管确实都曾担任过AI设计师的职务。除此之外，无论是领导风格，还是游戏设计理念，Mike Haigh、Mick Hocking和Dave Ranyard都有着各自独树一帜的特色，代表了伦敦制作室从默默无闻到飞速发展的三个重要成长阶段。作为制作室的首任主管，Mike Haigh的游戏理念可以概括为"百花齐放，数量取胜"，而他的接任者Mick Hocking则更加注重团队管理和绩效，善于在商业利益和创意开发之间取得平衡。目前伦敦制作室的主管是去年才走马上任的Dave Ranyard，为SCEE效力已达十余年之久，相比渴望仕途高升的Mick Hocking，他更像是一名纯粹的游戏开发者。他们三人治下的伦敦制作室呈现出截然不同的风貌，不同个性与追求的领导者对一个团队所施加的影响，在这里表现的既直接又强烈。

Mike Haigh原本是一名插画师，25岁的时候，他决心进入游戏业打拼，先后在几家小游戏公司任职，为Atari ST和Amiga主机制作游戏，Mike Haigh当时的主要工作是设计人物、游戏场景和AI，由他参与制作的游戏超过30款，游戏类型更是五花八门，从赛车游戏到横板卷轴游戏，甚至还参与制作过一款文字MUD游戏。1991年，Mike Haigh迎来了自己职业生涯的里程碑时刻，以高级制作人的身份加盟Psygnosis，这家位于利物浦的游戏制作公司向来以高产著称，在此后的10年间，为不同主机开发了近50款游戏作品。此后，SCEE收购了这家公司，并更名为SCE利物浦，Mike Haigh成为了索尼的员工，并且先后担任了《反重力赛车》与《F1方程式赛车》的执行制作人。

Mike Haigh在2005年游戏开发者大会上宣称，保持一家游戏制作组基业常青的最佳办法就是"不断将产品线推陈出新"，并认为"数量与质量并非是相互排斥的两极"。同一年，SCEE晋升Mike Haigh为SCE伦敦制作室主管，成为一家拥有近300名员工的庞大团队的掌舵者，Mike Haigh终于可以自由推行自己的意志，伦敦制作室进入了一个大开大阖的发展新阶段。在PS2时代，他大力扶持了《歌星》和《Eyetoys》两大游戏系列，推出了近15款作品，并重金下注原创新作《大逃亡》在沙盘游戏市场能够脱颖而出，这些政策最终都取得了成功，Mike Haigh在伦敦制作室的地位变得愈发稳固。在Mike Haigh执掌制作室期间，每年平均推出3.7部作品，而他的继任者Mick Hocking的这一数字仅为1.2部，可见，Mike Haigh十分重视游戏作品的量产化，但这种预算投入巨大的开发模式在PS3发售初期迎来了重大挑战。

自2004年开始，伦敦制作室潜心打造的PS3游戏项目，在数量上一度位居索尼欧美工作室之首，除了《歌星》的PS3新


■Mike Haigh的照片


■Mick Hocking的照片



■Dave Ranyard的照片

作，还有两款野心勃勃的项目：《八天》与《大逃亡》，除此之外，加上随后上马的PS Home和PS Move，再次证明了Mike Haigh的雄心壮志，然而遗憾的是，这样的开发规模和力度已经明显超出了伦敦制作室的承受范围，Mike Haigh的“大胃口”让整个开发团队置身于高负荷的工作状态，最终导致多个项目出现严重的开发问题，不但不能如期发售，而且部分内容甚至要推倒重来。SCEE只得宣布搁置《八天》和《大逃亡》两个项目，负有管理责任的Mike Haigh黯然下课。告别Mike Haigh时代的伦敦制作室，少了一些激进和理想主义的色彩，随着继任者Mick Hocking走马上任，整个公司走上了一条注重财务健康，开发工作日趋沉稳、保守的道路。

Mick Hocking就读于史塔福郡大学的计算机专业，毕业后就加盟了在当时游戏圈小有名气的Digital Image Design，担任首席AI程序员，专门负责开发模拟飞行类型的游戏，比如《F29复仇者》、《F22猛禽》等。这家公司随后被Infogrames收购，Mick Hocking决定单飞，创建了Evolution Studios，在PS2上曾开发《世界汽车拉力锦标赛》系列等，随后该公司又创建了自己的卫星制作室Bigbig，在索尼的资助下，开发了大获成功的PS3游戏《机车风暴》。随后在2007年被索尼收购，由于出色的管理才能，Mick Hocking先是被任命为索尼利物浦的制作室主管，并继续管理Evolution Studios。随后接替了Mike Haigh，成为了伦敦制作室的第二任主管。所谓新官上任三把火，他先是下令关闭了Team SOHO，将《八天》和《大逃亡》两个暂时搁置开发的项目彻底束之高阁，随后又对旗下的多个内部制作团队进行了裁员。

2010年，Mick Hocking升任SCEE副总裁，继续管理伦敦制作室，在索尼内部，他被认为是未来SCE欧洲地区一把手的热门人选。通常，一名游戏制作人能够成为一个团队甚至整个工作室的领导者，但很难真正跻身游戏公司的高级管理层，是因为他们欠缺一种所谓的“大局观”，Mick Hocking热衷于人事活动和财务管理，绝不会因为某个令人印象深刻的游戏创意，就盲目下血本进行开发，在他任职的时期里，伦敦制作室没有推出过一款原创作品，游戏产量大幅度降低，但整个制作室实现了收支平衡，也没有再发生新的裁员事件。虽然低调沉稳的Mick Hocking的一些政策并不讨玩家喜欢，但他确实为伦敦制作室带来了一些积极的改变，游戏开发工作变得更加富有效率。

早在2007年，Mick Hocking就提出了PS3应该向独立游戏开发者更加开放的建议，并就此采取了很多实际措施。值得注意的是，Mick Hocking特别关注女性游戏市场，“女性玩家越来越成为游戏市场难以被忽视的新兴群体，这一变化要求游戏开发者行动起来，不只是开发一些女性专属作品，更重要的是，在一些传统大作上，同样也要考虑她们的需求和喜好。”Mick Hocking认为实现上述构想的最佳方式就是招募更多的女性开发者，伦敦制作室员工的男女性别比例为2.7:1，拥有超过80名女性开发人员，堪称索尼旗下众多制作室之最。2012年，Mick Hocking卸任伦敦制作室主管一职，开始专心从事SCEE欧洲战略的制定和宏观部管理工作。

相比精于管理的Mick Hocking，伦敦制作室第三任主管Dave Ranyard更像是典型的游戏开发者，充满激情，敢于创新。作为索尼欧洲的一员老臣，他曾就职于Psygnosi——SCE利物浦的前身。Dave Ranyard拥有人工智能的博士学位，毕业于在欧洲久负盛名的爱丁堡大学，这里的人工智能研究有着悠久的历史和全球性的知名度，即使在今天，爱丁堡大学在人工智能领域的研究依然处于世界领先地位，Dave Ranyard的研究范围有：大脑处理和人工学习系统、计算机视觉、音乐感知和可视化处理等。很难想象，Dave Ranyard在毕业后放弃了研究工作，成为一家游戏公司的首席AI设计师，对此，他给出的解释是：“游戏开发让我感到非常兴奋，这并没有什么遗憾，我现在从事的工作同样可以改变世界。”

Dave Ranyard加盟伦敦制作室后，力主推出《奇迹之书》系列（Wonderbook: Book of Spells.），并参与了《歌星》等游戏项目的制作。值得一提的是，他还特别精通音乐音效创作，为《天剑》、《大逃亡》等游戏谱写了乐曲。2012年年底，Dave Ranyard成为了伦敦制作室的新一任主管，在今年的游戏开发者大会上，他多次强调，“（伦敦制作室）将把工作重点放在打造原创游戏品牌这一目标上。”据悉，目前伦敦制作室除了继续创造PS4版本的PS Home之外，还在秘密研发两款PS4游戏大作，其中一部将会在今年的科隆游戏展上公布，很可能是一款充分利用Dual Shock 4手柄体感操作机能的游戏。“在公司内部举办的头脑风暴会议上，我常会告诫同事们，重要的并不是你自己头脑中天马行空的想象力，而是要让玩家们直观的体验到这种天马行空的感受。”Dave Ranyard领导下的伦敦制作室，未来值得我们的期待。



Dave Ranyard和他的《奇迹之书》

文 游手耗闲 编 宇宙人 美编 小瑟

KICKSTARTER

一场游戏一场戏

——Kickstater 的诞生与崛起

2009 年，美国正处在由次债危机引发的全球性金融大萧条之中。习惯了信用经济、提前消费的美国人这才想起了经济衰退、失业率破 5、房地产泡沫崩溃的恐怖和沦为房奴的耻辱。

伟大的时代需要伟大的艺术。对于那些还能回忆起世界大战前的大萧条时代的人们来说，这似乎是理所当然的事情。在大萧条百业待兴的境况中，罗斯福新政中通过公众艺术计划（Public Works of Art Project）对失业，无收入的艺术家们进行的补助，为后人留下了丰富的文化遗产。

正是在这种历史渊源之下，做为新世纪艺术融资解决方案的创意集资平台 Kickstarter（企业者网，www.kickstarter.com）自其 2009 年正式上线伊始就受到了媒体和艺术观察家的热捧：著名美国媒体纽约时报称其为“人民的国家艺术基金”，并将其命名为 2010 年度最佳发明。

和之前的以政府和非营利方式对艺术行业进行提振的公众艺术计划和国家艺术基金等不同，Kickstarter 本身是以新兴的网络融资概念“crowd funding”（公众集资）为基础而建立的私人盈利性机构。

其运作理念虽可以时髦酷炫地解释为以受众为导向、以数据为基础、空前民主的高科技集资平台，但其运作流程却出奇的简单：活动发起者可以通过 Kickstarter 网络平台发布他们正在筹划的项目简介，并根据估算制订其所需筹集的资金底线，并制定多种档次的募捐者奖励。

比如，一个独立话剧社团可以根据其演出的场地等费用制订其将要排演的话剧最低所要筹集的金额数目，并给出给诸如明信片、徽章、t 恤，和门票等根据捐款者捐献数额而定的礼品，并制定认捐时限（如公演前 xx 天）。而相应的，对该话剧或剧团感兴趣的 Kickstarter 用户则可根据发起者的简



1.Thomas Hart Benton, “The Sower” ;2.Corad A. Albrizio, “The New Deal” ;3.Jacob Burck, “The Lord Provides” ;4.Ceil Rosenberg” ;5.Untitled Winter Scene, “East Side West Side: Exhibition of Photographs Silkscreen Poster;6.Dorothea Lange, “Destituted Peapickers in California” ;7.Reginal Marsh, “Grand Tier at the Met” ;8.Edward Hopper, “Railroad Sunset” .

介决定是否捐款以及捐款的额度。

只有当捐款的总金额在认捐时限内达到或超过所需筹集资金的最低限度的时候，该集资项目才会被判定为成功。项目的发起者和认捐者只需要对成功集资的项目负责，而 Kickstarter 本身也只会从成功的集资项目中按总集资额度的一定百分比收取佣金。

相信稍有网购经验的读者可以立即看出 Kickstarter 的创意集资平台和团购网站的相似性，只不过在 Kickstarter 上，消费者们团购的对象从已有的产品变成了未来可能发售的产品。简单来说，Kickstarter 就是一个预售产品的团购网。

虽然 Kickstarter 的商业模式看起来似乎有些名不副实，更有模仿当时正当红的团购网站 Groupon 的嫌疑。但 Kickstarter 所开启的预售集资模式却解决了艺术创意界的一个老大难问题——如何有效地、低成本地对创意性产品的受众需求进行预测。

自从有了 Kickstarter，小型艺术团体再也不用担心因为公演反响平淡而付不起场地使用费被迫解散，也不用为新剧目四处奔波对各种资助人求爹爹告奶奶了。这种直接的对艺术创作中商业风险和情报的控制优势使得 Kickstarter 很快就被其发源地——美国的独立艺术中心“大苹果”纽约的艺术职人们所追捧。而随着 Kickstarter 的初期成功，一贯自称为“第五艺术家”的游戏制作者们也像发现了新大陆的西班牙人一样，义无反顾地航向那新的可能性。

这，就是关于他们的 Kickstarter 大冒险的故事。

黎明与黄昏



在开始说关于游戏人和 Kickstarter 的故事之前，我们必须指出，一种新的商业模式改变游戏业界的事情并非前所未有的：也许对于现在的玩家来说 Apogee 这个模式已如尘封在历史之中的名字般陌生，但是相信大家仍对引此而生的那个名叫 3D Realms 的公司耳熟能详。

上世纪 80 年代中期可以说是电脑游戏人的创业黄金期。在经受了 1983 年北美电子游戏崩溃的灾难之年后，无数钟爱电子娱乐方式的游戏玩家和曾被桎梏在游戏开发公司中连结尾字幕都上不了的游戏开发者们自然而然地涌向了普及率正大幅扩张的新兴开发平台——个人电脑 PC 兼容机——这片蒸蒸向荣的未知领域。

然而，业界朝气蓬勃的时代并不能保证个体开发者的顺风顺水。面对 EA 和动视这样在传统发行渠道有着举足轻重地位的大型游戏开发商、发行商。多数独立开发者和小型游戏公司选择了当时还并不普及的互联网络论坛平台（BBS）进行作品发布。

虽然网络发布和电子发行这些的新概念在当时还是有人涉足而且听起来无比时髦，但参与其中的独立开发者却甘苦自知：面对犹如雨后般冒出的竞争对手，一个初出茅庐的游戏开发者如何脱颖而出？更加重要的是，虽然 BBS 发布能为开发者省下一笔可观的预制磁盘费用，但在缺乏支付平台的情况下，以自由下载为渠道的发行模式也带来了回收游戏开发资金问题上不可预知的变数。面对缺乏明确盈利方式的发行渠道，无数开发者们临渊却步。

就好比砍头的生意有人做，不赚钱的摊子没人顾。盈利的不确定性让无数有志于在 PC 游戏业一展拳脚的游戏人，面对惨淡的营收，只能低头羞涩地把一切解释为“业余爱好”、“一切都是为了爱”。

人没有爱无法生存，但只有爱是要饿肚子的。在这群有爱且饿着的青涩少年中，有一个人名叫斯考特·米勒，这个小有名气的竞技游戏冠军和游戏专栏作家此时还不知道，在他创造历史之前，还要首先经历两次失败。

1986 年，斯考特·米勒以 Apogeee Software 的名义发布了纯文字冒险游戏《Beyond the Titanic》，同年他又发布了续集《Diamond Digger》。在这两款免费网络发布的游戏中，米勒再三请求那些喜欢游戏的玩家主动为游戏捐款 10 美元。

然后，米勒和许多其它互联网先驱们一样领悟到了一条真理：甭管货好货坏，网民就是不爱付钱。米勒理所当然地就亏了，但之后他灵光一现。

1987 年，米勒发布了《Kingdom of Kroz》。一如既往免费下载的玩家们在玩到结尾处才发现，这个有趣的游戏其实只是“《Kingdom of Kroz》三部曲”的第一部，要想继续玩后面的内容就必须乖乖地付钱从米勒处购买物理磁碟。一种新的游戏发售方式就此诞生，这种后来被称作是 Apogee 模式的免费享用第一部 + 付费购买完整游戏的商业模式让立刻受到了广大玩家的认可。毕竟，对于玩家来说，这种类似于后来诸多厂商模仿 Apogee 模式而发展出来的试玩 Demo 一样，能有效的避免传统发售中海报、广告和包装封面的欺诈宣传。而对于米勒来说，这简单地用免费将玩家引进“坑”中，对玩家掏腰包付费的小小推上一把的举动，其所带来的可不仅仅是解决了游戏无法回本的难题，Apogee 模式还带来了利润从无到有，天文数字般的爆炸性增长。原本只想将游戏制作作为半爱好性质的第二职业的米勒在如此巨大的利润面前，断然成为了一名光荣的职业游戏开发者。

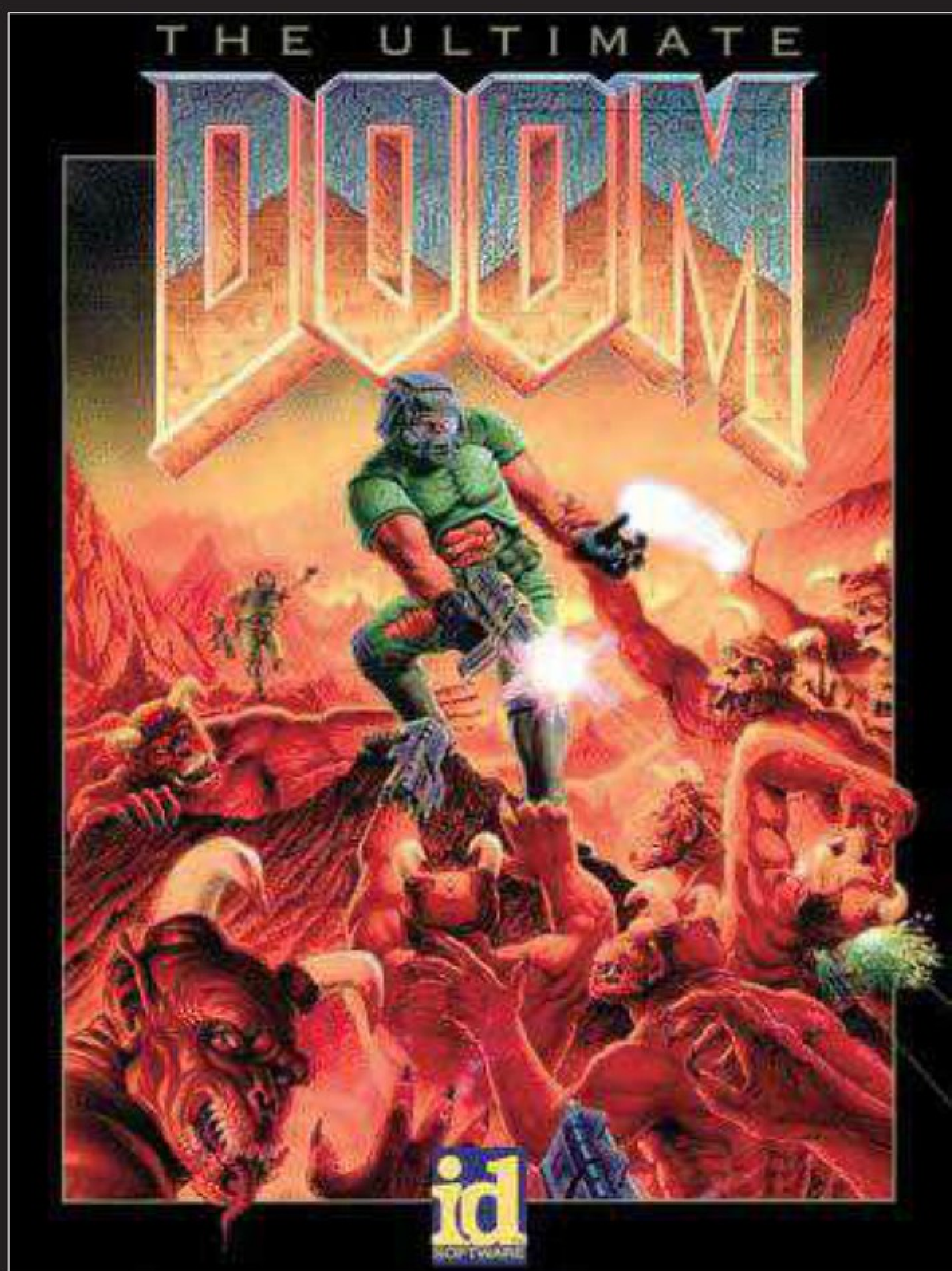
如果米勒仅仅只是利用这种先进的商业模



▲虽然叫3D，但是里头所有东西都是平的



▲毁灭公爵的初次胜利



▲吃我大枪啦！毁灭战士Doom！

式卖卖自己的游戏，那他和他的 Apogee 模式或许只会是游戏历史上淡淡的一个注解。但米勒的野心却远不止于此。数款以 Apogee 模式发行的自制游戏的成功，似乎昭示着 Apogee Software 蕴含着更大的可能性，于是米勒决定涉足游戏界比开发游戏来钱更快的那门生意——游戏发行商。Apogee Software 摇身一变从单纯的游戏工坊变成了拥有独特模式的发行商。而斯考特·米勒遇见了约翰·罗梅洛，从此进入了 Apogee 时代。

异军突起的 Apogee 乘胜追击，接连发布了叫好又叫座的原创游戏《毁灭公爵》和由约翰·罗梅洛从 Soft Disk 独立后创办的 Id Software 制作的代理游戏《指挥官凯恩》。尤其是后者的成功，不但证明了米勒一手促成的罗梅洛出走的正确，更为 Apogee 赢得了 Id Software 下一部作品的独家发售权。而 Id Software 接下来的这部游戏点燃了一个时代。

1992 年，《德军总部 3D》发售，第一人称射击游戏正式诞生。未来欧美游戏界三柱石：车、枪、球中的最后一根擎天巨柱终于在人们眼前崭露头角。而随着《德军总部 3D》的大卖，Apogee 模式的时代就此开始。但摘果子的并不是种树的 Apogee Software。米勒在游戏发行模式上的真知灼见和商业经营上的天纵奇才将其经手的游戏变为滚滚的红利，而这份利益的回馈又让 Apogee 旗下制作人能将自己爱的结晶推广想更多的玩家。但是，这时的米勒还没意识到“我爱人人”和“人人爱我”之间那条深深的鸿沟。

1993 年，Id Software 因为“无法忍受”Apogee 落后的电话、纸面订单系统，用授权委托 Apogee 制作《德军总部 3D Ⅱ》的幌子吊了米勒一年之后发布新作，第一人称射击游戏《Doom》。“《Doom》系列”后来成为了旷世名作，约翰·罗梅洛和一同创立 Id 的约翰·卡马克一起成为登上时代杂志封面的风云人物。

而失去《德军总部》授权的 Apogee 不得不花费两年时间对业已开发过半的《德 II》进行大改，最终以全新的版权《龙霸三合会》发售其第一款 3D 射击游戏。《龙霸三合会》的成功让 Apogee 看到了 3D 射击游戏无限美好的前景。为了更好地开发“游戏发行”这个代表业界未来走向的游戏门类，Apogee 为自己精心编制了一个 3D 游戏专用发售人格 3D Realms。2 年后，3D Realms 发行了 Apogee 最为成功的原创作品《毁灭公爵 3D》。

但是《毁灭公爵 3D》的成功并没有一发逆转 Apogee 从业界王者宝座上跌落下来的倾颓。或许是已经习惯了引领时代，或许是急于在爱恨交织的 Id 面前证明自己仍是当年的无冕之王，Apogee 一心想以《永远的毁灭公爵》逆袭大宝，重做业界领头羊的野心，但最终只造就了其在无法完成开发的泥潭中，踉跄跟随着时代车轮的狼狈身影。

1999 年，当年被《毁灭公爵》制作组推崇模仿的重金属乐队 Mega Death 重制《毁灭公爵 3D》主题曲《Grab Back》。然而这份来自音乐界善意已经无法振奋 Apogee 业已衰颓的时期。早已不是一招鲜吃遍天的独门绝学 Apogee 模式在代理发行《马克思·佩恩》的悲喜交加背后已然老态龙钟。一代强者的身影就这样默默地走向黄昏。而那些受益于其开创的商业模式和游戏类型的后继者们正兴奋地迎接着千禧年和次世代主机所带来的新的机遇，谁也不曾注意它那看似一条狗的落寞背影。或许，正如麦克阿瑟所说的那样：老兵不死，只是慢慢远去。

重生

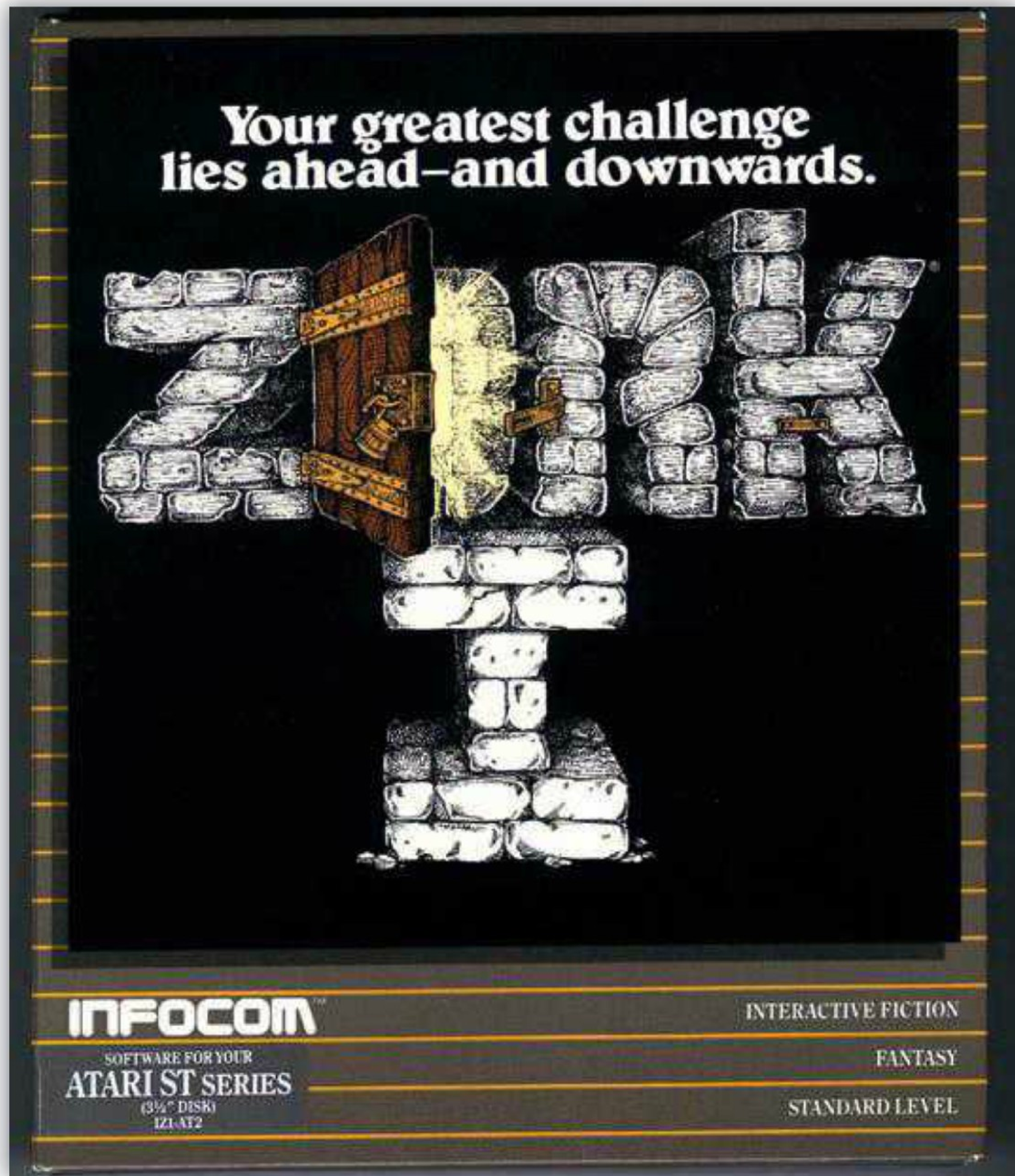
2012 年 2 月 9 日，一个人打着鼓忽然就登上了 Kickstarter。这个人名叫提姆·谢弗，一个沉寂多年的勇者。在游戏制作这片热土上，他也曾是风光无限好的英雄少年。

婴儿期的电脑游戏，绝对是游戏业中的一个怪胎。在上世纪 60~70 年代，主流游戏业不断尝试以更好的动态图像来表达互动娱乐，培养出雅达利这样一夜之间身价数十亿美金的惊人企业的时候。那个看起来卢瑟到顶着鸟窝头，带着酒瓶底，穿着永远大两号的拖鞋啃汇编的怪胎——电脑游戏——所能拿出的竟是全文字的所谓冒险“游戏”。

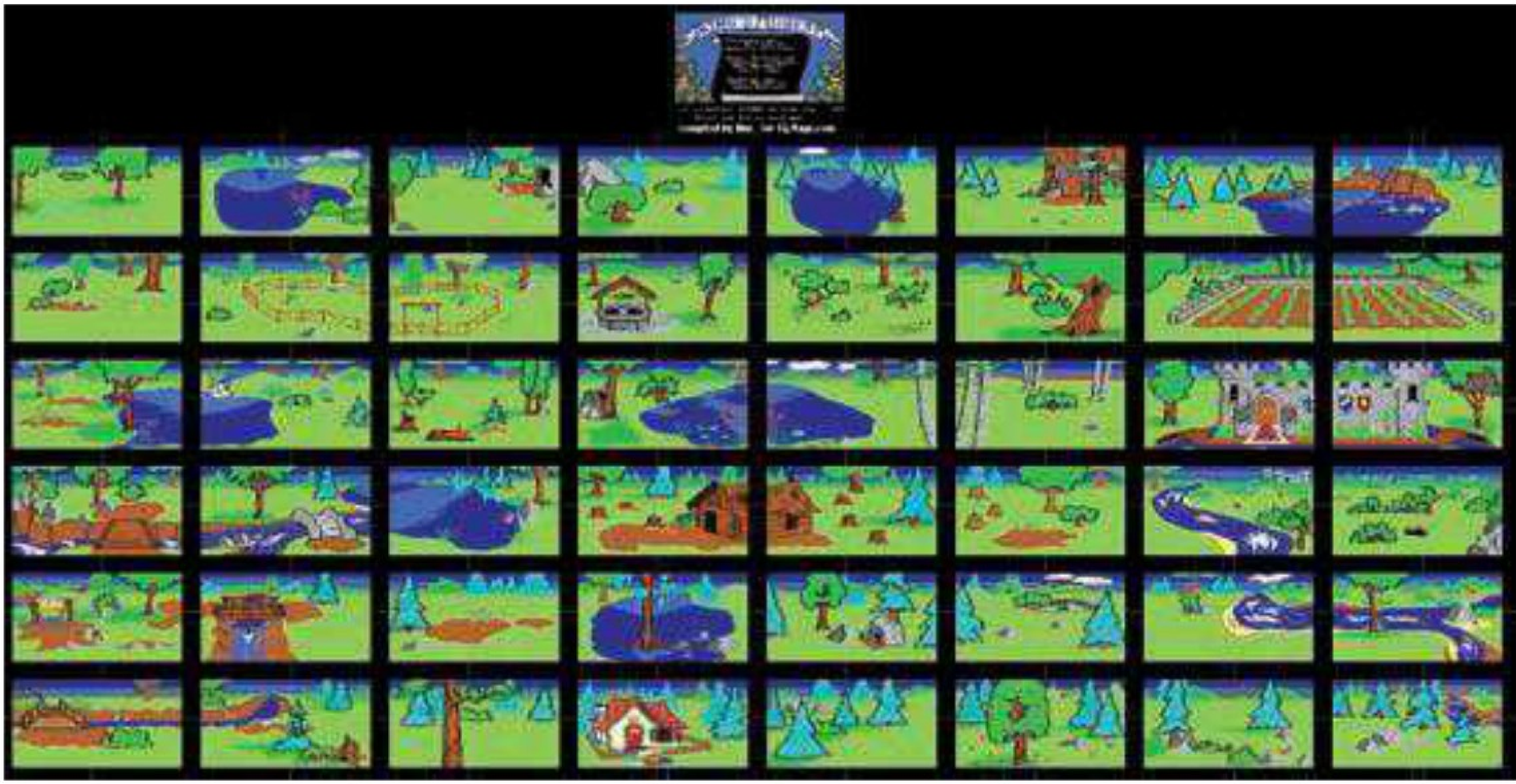
1975 年，一个看头衔就很孤独的程序员、洞穴探险者、角色扮演游戏玩家威廉姆·克劳瑟在闲暇之余制作了一个名叫《巨大洞穴冒险》的小程序，这是世界上第一款文字冒险游戏。之后，MIT 计算机系的两名学生受到克劳瑟的《冒险》的启发，开发出了以 DND 背景的冒险游戏《Zork》(因为害怕 DND 拥有者巫师湾的版权起诉，游戏的名字沿用了该校对未开发完的程序的俗称)。来自高等理工学府的《Zork》更是怪胎中的怪胎：它是世界上第一款能够识别自然语言命令的游戏。

紧接着，图形界面终于来到了电脑游戏的世界。在相当于中国地图上藏南边陲位置的俄罗岗州的一对名不见经传的夫妻档在厨房里鼓捣出了一款冒险游戏。虽然是只有简陋的矢量图形的游戏，但这款充满锅碗瓢盆气味的《谜之屋》(“Mystery House”)却是电脑游戏历史上第一款图形冒险游戏。在“大卖”8 万份后，威廉姆斯夫妇将丈夫肯·威廉姆斯那家名叫“On-Line Systems”的商业数字化解决方案公司改名为“Sierra On-Line”，正式投身游戏产业。

1983 年，IBM 为彰显其新型电脑 PC 兼容机 PCjr. 的先进图形能力，以 70 万美元这个当时惊动天人的价码要求 Sierra 为其制作一款专属的冒险游戏。Sierra 欣然领命，而它所交出的答卷是一款绝对对得起 IBM 豪爽投资的划时代作品——《王者征程》(“King’s Quest：Quest for the Crown”)。这款基于 Sierra 早先成功作品《巫师与公主》(“Wizard and Princess”，1980)的史诗冒险巨著同时开创了三个业界第一：第一次引入 16 色位图、第一次使用第三人称视角、第一次运用游戏开发引擎。



▲电脑游戏在还未演化出图像的时候，就已经学会了人类创造者的语言，这就叫未跑先飞。

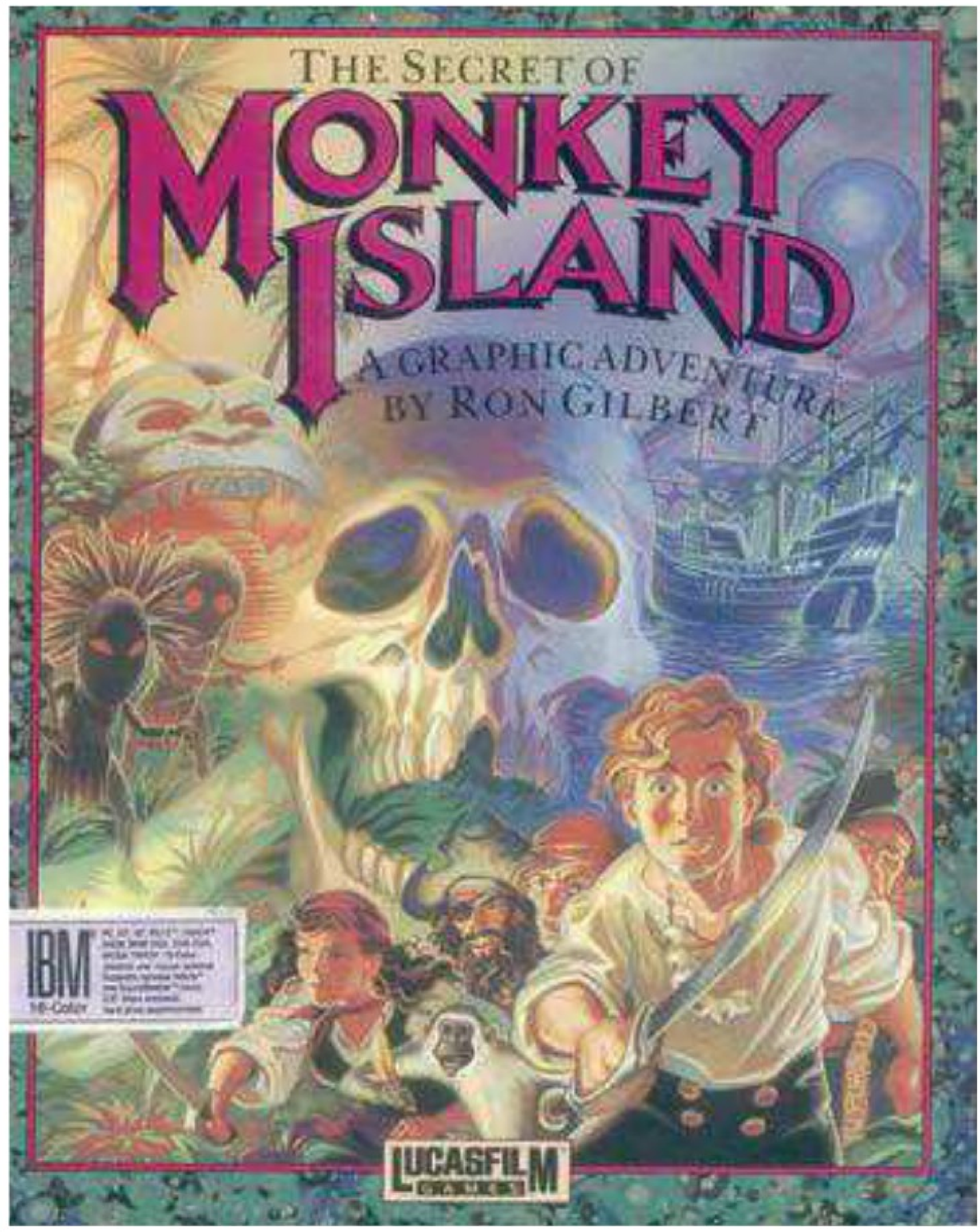

▲靠着《王者征程》，Sierra奠定了其在冒险游戏门类中犹如其标志一样泰山北斗的地位。



▲而这时的冒险游戏，也已成为pc游戏业毋庸置疑的霸主门类，即使偶有《波斯王子》、《银河飞将》这样的另类挑战者，但冒险游戏似乎将亘古不变地盘踞在销量排行榜的最前排。统治的地位充满利益的芬芳，牵引着挑战者贪婪窥伺的目光。



▲《美少女梦工厂》



▲《猴岛的秘密》


►《Myst》如此受到玩家的欢迎，以至于直接开启了"推动CD-Rom普及"的历史成就。

九十年代的最初两年对于东西方电玩业界来说都是值得铭记的年份。在日本，一款名叫《美少女梦工厂》的异类冒险游戏横空出世，拯救了其母公司Gainax在承接制作《不可思议之海的娜迪亚》(又名《蓝宝石之谜》)后岌岌可危的财政状况。在这时候，即使是其开发者赤井孝美恐怕也没有料到这款专注于人物培养而非冒险情节的游戏深远的影响。

而在北美，野心勃勃地将触手从影视伸向电子娱乐领域的卢卡斯娱乐以《猴岛的秘密》以及《猴岛小英雄2：老查克的复仇》击败老牌厂商Sierra的《王者征程5》成为冒险游戏界的黑马。而《猴岛》诙谐新颖的剧情(海盗们以互骂"嘴炮"决斗，造猴子扳手需要一只猴子和一把扳手等)，也成就了初出茅庐的剧作家兼游戏设计师提姆·谢弗的名声。这是提姆·谢弗第一次进入电脑游戏玩家们的视线，这个诙谐幽默的死胖子初一露面，就成了美国游戏业的郭德纲、马伯庸。有趣永远受人欢迎，在老牌厂商Sierra也开始以轻松诙谐的《警察征途》、《老处男寻春记》开始进入冒险喜剧游戏这个小门类的时候，谢弗这个搞笑专家的前途似乎已经注定是光明无限的了。

之后，又一个新鲜人开始以冒险游戏逐鹿中原。Cyan的《Myst》于93年以新兴媒体CD-Rom登陆PC，配合第一人称视角和其令人惊讶的预渲染3D画面《Myst》迅速成为最成功的冒险游戏。然而，成败萧何。当冒险游戏业界还沉浸在从《猴岛》到《Myst》全线开花的繁华盛世的时候，被《Myst》所证明了的PC显卡日新月异的图形处理能力已经开启了电脑游戏的一个新的时代。

《Doom》、《雷神之锤》("Quake")、《毁灭公爵3D》……惊人的商业模式带着由惊人的硬件性能提升做后盾的惊人的图形表现的惊人的游戏，Apogee时代到来了，雷神之锤电闪雷鸣般地砸破了用斗嘴和谜题解决一切的冒险世界的歌舞升平。

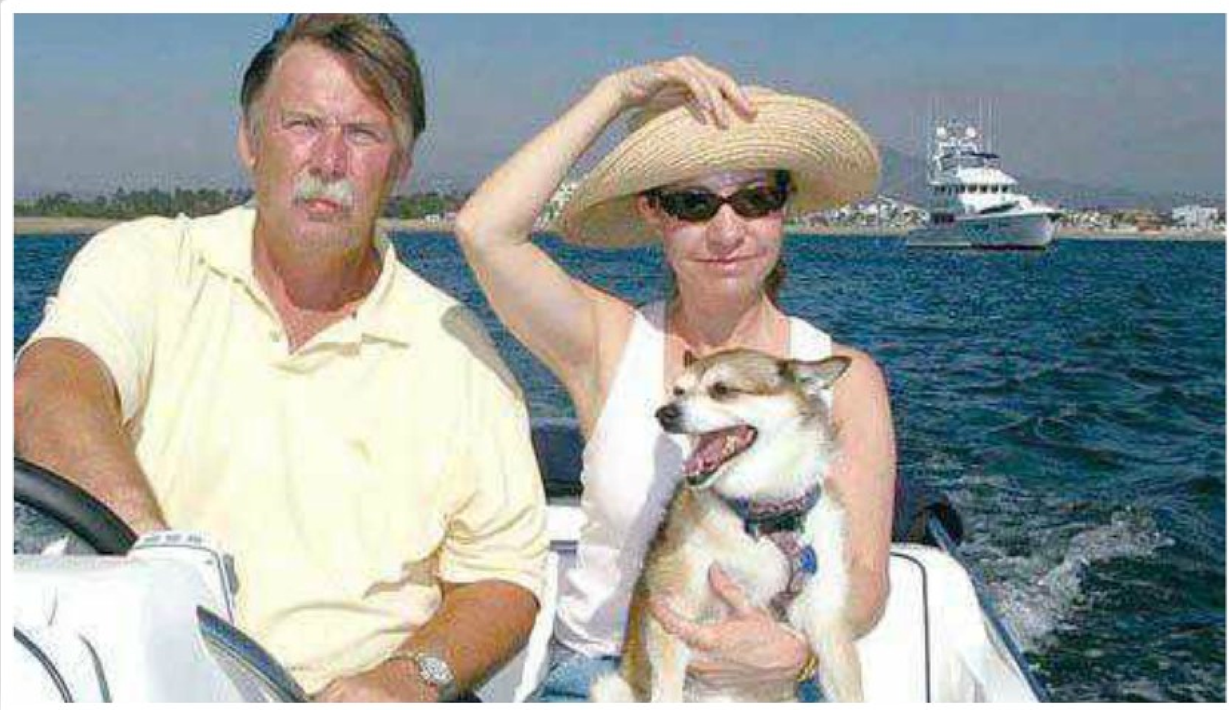
在经历了一连串近乎欺诈的商业并购、会计舞弊、游戏设计权旁落的噩梦之后，损失了从并购中获得的数十亿家财中的一大部分的威廉姆斯夫妇默默离开他们一手创立的Sierra，从此放浪俄州的秀丽山河不再制作游戏。而Sierra也在讽刺性地代理发售《半衰期》("Half-Life")这款为"《王者征途》系列"开坟掘墓的作品后惨然倒闭。业界新星，年轻的勇者提姆·谢弗凝结了心血的力挽狂澜之名作《冥界狂想曲》也无法挽回玩家被破坏和血浆占据的心灵。

在更多注重反应而非智力谜题的动作冒险游戏如《古墓丽影》和《生化危机》的百万销量面前，最顶尖冒险游戏设计师们的全部才华也只能生产出卖出区区十万份的作品。卢卡斯艺术随后在《逃离猴岛》的失败中全面放弃冒险游戏的开发，转向吃《星战》老本的毁灭之路。然后，一切尘埃落定后那个曾经辉煌过，也有蹉跎时的提姆·谢弗回来了。在过去的十多年里，谢弗自己组建了一个小公司，也曾做过这样和那样的游戏。但当他在Kickstarter宣传视屏中对着玩家说"还是想做冒险游戏"的时候，大家才发现，这个诙谐有趣的家伙还是十多年前那个让骨头跳舞的死胖子。

不知道是因为怀旧，还是因为Kickstarter真能似当年某中国互联网企业的广告语说的那样"网聚网络的力量"，谢弗以《双好冒险》(Double Fine Adventure)为名制作一款新的2d冒险游戏，并拍摄一部对应的记录特典总计40万美元(30万用于制作游戏，其余用于影片拍摄)的为期一个月的请款要求在一天内就以120万美金的募款额度超额完成请款目标。

在终其一个月的Kickstarter募捐活动中，谢弗创立的双好与双人制作(Double Fine and 2 Player Production，后称DFTPP)总共募集到334万的资金。

《双好冒险》的成功，特别是其在Kickstarter上创造了从不曾有过的834%超高募款倍率震惊业界——假设谢弗能将开发经费严格控制在原先



▲莫如想忘江湖？丽贝卡・威廉姆斯请老公吃了一顿入伙饭，于是电脑游戏就有了画面。谢谢，再见。



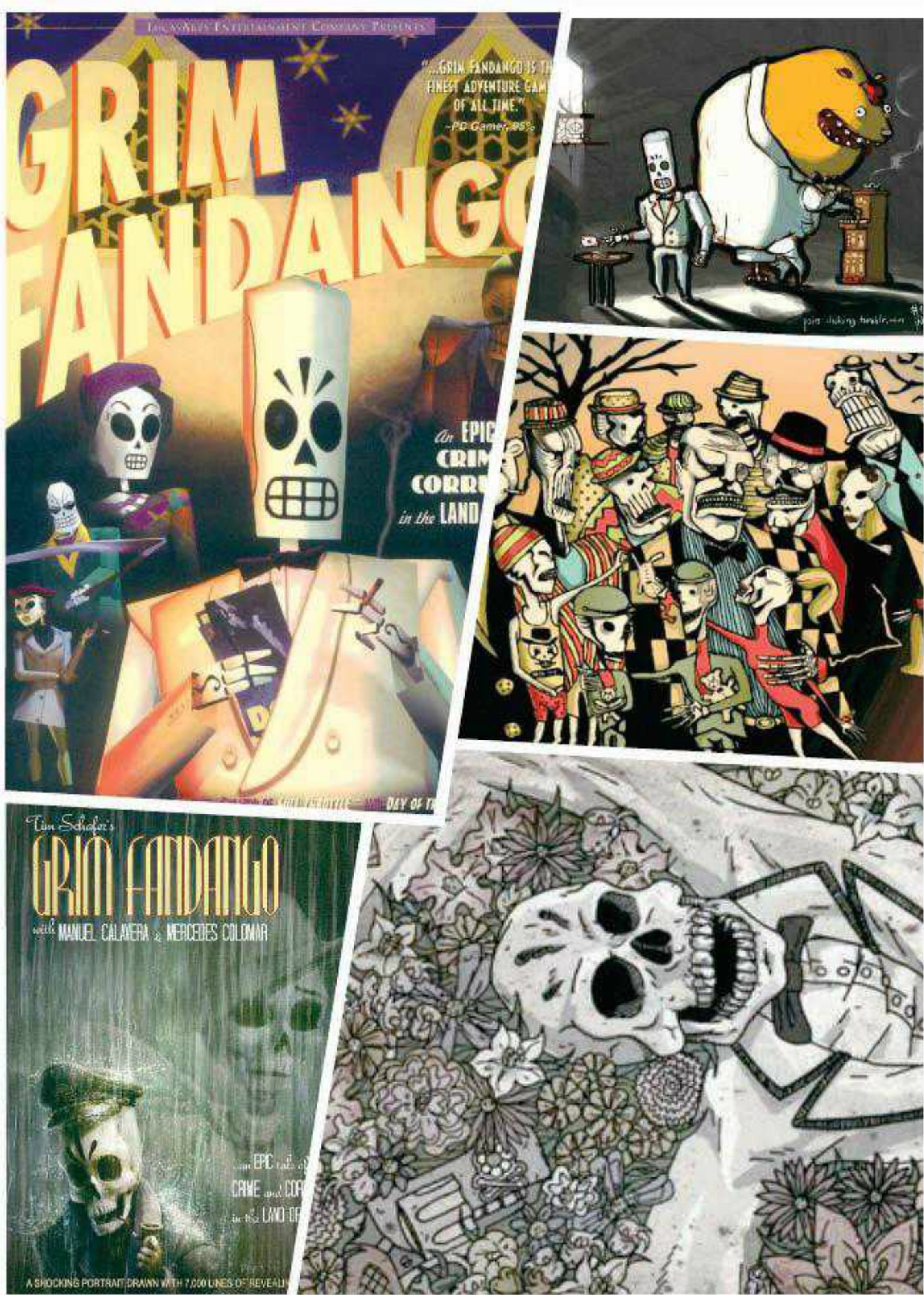
▲《双好冒险》



▲《废土 2》



▲黑岛工作室



▲《冥界狂想曲》浓郁的艺术气质使其成为大量同人艺术的宠儿。

请款所要求的额度并按其规划在同年 10 月完成游戏开发和发行作业，DFTPP 就可以在短短的 8 个月时间里赚取 500 万美金以上的超级利润。这种利好，不要说是发生在一款自九十年代末以来就另投资人皱眉掩鼻的冒险游戏身上，就算是发生在此时正如日中天、以低投入高回报而闻名的手机游戏身上也绝对是话题满满的重磅新闻。

Kickstarter 融资平台的独特魅力在 DFTPP 的成功募款中得到了完美的展示：对于无数独立游戏制作人来说，百万美元的总销售额度的确令人眼热，但一款定价 15 美元、连带记录影片售价 30 美元的游戏能获得超过两万五千人以上高于 100 美元的捐款才真正显示了 Kickstarter 作为募款渠道的威力——附带不同赠品的捐款层次极大地刺激了死忠玩家的认捐欲望，而相对于赠品不那么起眼的成本，更高的单笔捐款就意味着更为丰厚的利润。谢弗的《双好冒险》在 Kickstarter 上能仅仅以本就无 DRM 的游戏、影片的物理光碟、一件 T 恤衫和一张海报让万余玩家们心甘情愿地掏出 3 倍以上的捐款，更有超过千名玩家认捐超过 250 美元，最高认捐额度超过 1 万美元的事实切切实实地让独立制作人感到了死忠玩家的真爱。

在这个轻度玩家满天飞，游戏跪舔市场变得越来越软的时代里，谁曾想过那些被逼到角落里沉默忍受的核心玩家居然能如此愿意掏钱，低成本小制作的独立游戏也能大卖周边？Kickstarter 和谢弗用把不可想象的事情变成既定事实的《双好冒险》给独立制作人们上了珍贵的一课。当年没能力挽狂澜的少年勇者，如今是否能掀起冒险复兴的狂风暴雨？

时代已经改变，追梦已成可能。DFTPP 在 Kickstarter 的成功不但让谢弗和其制作团队名利双收，更把原先在团购泡沫破灭的业界退潮中苦苦挣扎的 Kickstarter 推上游戏人圆梦仙乡的神台。

这是独立游戏制作人的胜利：不用再苦苦研究如何在某手机应用市场刷上榜单，只要创意能在 Kickstarter 募款成功，就可以踏踏实实地专心去做游戏。数字签名、网络水军、氪金收费一层层以吸引和盘剥轻度玩家为目的而压制游戏性的阴霾终于再也不能遮住制作人的眼睛。自从幼时

的某个夜里盯着游戏完成后长长的滚动字幕发誓"我也要做游戏"之后，玩家认可即等于市场盈利这个简单的公式从未如此刻这般明晰。

这更是游戏玩家的胜利，在大众游戏的时代，似乎任何超越拉鸟砸猪、买个双重射手继续战僵尸的期望都是不切实际的。Kickstarter 不但让那些硬核玩家能够跨过轻玩家的羊群直接站着有钱说话，更让那些非 Windows 平台的玩家有了除了 Wine 和等待之外更好的选择——砸更多的捐款，让开发者支持自己的操作系统。

总而言之，谢弗的《双好冒险》的募款成功让 Kickstarter 的 game 版块摇身一变成为游戏界继 Valve 的 Steam 之后最大的话题平台。宣传和融资的无限可能性让无数游戏制作者扑向这个新兴的平台。

2012 年 3 月，Interplay 创始人布莱恩・发戈带着 90 万的请款要求以制作后启示录风格 rpg 鼻祖《废土》续作《废土 2》的名义登上 Kickstarter。在时隔 25 年之后，发戈希望通过募款重新复活《废土》这一欧美回合制 rpg 的不休传奇。虽然发戈离开 Interplay 之后创建的 InXile entertainment 可以说是烂作连连，但"《辐射》系列"之母《废土》的金字招牌还是激起了怀旧玩家的兴趣。而多名在业界小有名望的制作人的加入以及发戈同黑曜石的关系，更使《废土 2》募款带上了一重暧昧的面纱。果不其然，在《废土 2》Kickstarter 募款 100 万之后，发戈在同 RipTen 的采访中透露了一个惊人的消息：《废土 2》只是最初的一步，发戈真正的目的是复活那个业界的传奇——黑岛工作室。

提到前 Interplay 旗下的黑岛，就让人想起《异域镇魂曲》这可以说是欧美 RPG 游戏经典标杆，"真"RPG 玩家打肿脸充胖子也绝不愿意承认没玩过的不朽名作。而更令人惊讶的则是吸收了前黑岛工作室员工的黑曜石对发戈的野心的回应。

3 月 31 日，黑曜石宣布，如果《废土 2》在 Kickstarter 上募款能够超过 210 万美元，其就将以雇佣兵的身份加盟《废土 2》的开发工作。如果 InExlie 和黑曜石双剑合璧，《废土 2》几乎可以说是立刻拥有了黑岛的所有原班人马，黑岛工作室形同复活！而玩家立刻对这个诱人的提议做出了回应，Kickstarter 上的募捐总额仅在消息发布的当天就蹿升 10 万元之巨。最终《废土 2》以筹资 293 万的业绩完成 Kickstarter 集资项目。废土再临，黑岛重生，这对于欧美 RPG 死忠玩家来说无异于黄河变清、天降祥瑞的事情，就这么在短短的一个月内，似乎轻描淡写地完成了！？

10 月，曾经创造了太空模拟驾驶游戏名作《银河飞将》（"Wing Commander"）的克里斯・罗伯茨带着他的新计划登上 Kickstarter。《星辰公民》（"Star Citizen"）被设计成一款结合了第一人称飞行射击与网络多人互动经营特色的宇宙模拟游戏。罗伯茨向 Kickstarter 用户保证，《星辰公民》将是一款没有月费、没有付费胜利、全面支持 mob 和私服的宇宙模拟游戏。这个明显是 EVE 加强版，使用 Cry3 引擎而获得惊人画面效果的游戏企划立刻引起了类型游戏爱好者的疯狂追捧。罗伯茨在 Kickstarter 上仅 50 万的请款要求最终以获收 213 万的好成绩告终，而其鼓励的官网直接募捐预购更让罗伯茨领导的 RSI 在短短一个月的时间内将总募款金额推过 6 百万大关，成功完成罗伯茨所设定的所有总募款额度进阶。

除了名制作人纷纷登场 Kickstarter 之外，电子游戏衍生作品随着该平台的成长登陆募捐。一直叫好不叫座但却不乏死忠玩家的"《疯狂爱丽丝》系列"，上海麻辣妈工作室的主创亚美利坚・麦基于 13 年 7 月发起"《爱丽丝：外域》系列"动画的募捐企划。麦基声称，《爱丽丝：外域》将是《疯狂爱丽丝》三部曲的最后一作。在这部系列 ova 作品企划中，爱丽丝将利用她在系列前两作中获得的物理和心灵力量漫游同时代如爱迪生、梵高、马克・吐温等名人的精神世界。麦基希望，"《外域》系列"在 Kickstarter 上的成功募集不但能拓宽该系列作品所访问的外域数量，更能为在筹划中的《疯狂爱丽丝》电影版打开良好的局面。仿佛是为了证明本就以剧本和世界构架见长的"《疯狂爱丽丝》系列"动画化的可行性，麦基更请来中国大牌导演徐克来执导此作。

诸多电子游戏在 Kickstarter 平台的成功募捐从某种意义上可以说成就了 Kickstarter 平台：截止至今，Kickstarter 上前 10 名超额完成募款任务的游戏中有 6 款属于游戏门类。即使抛去其中 1 款游戏主机和 1 款桌面游戏之后，电子游戏仍占到了其中的 40% 强。更值得注意的是，不但 10 强募款项目都是在谢弗的《双好冒险》项目成功之后才登上 Kickstarter 平台的，Kickstarter 的总融资成绩也在游戏爆发的 12 年环比增加 3 倍，从 11 年的 993 万美金增至 12 年的 3198 万美金。

而曾经衰败、甚至被认为已经死亡的电子游戏门类：冒险游戏和欧美 RPG 成为了 Kickstarter 作为游戏启动平台成功的最大赢家。除了上面提到的《双好冒险》和《废土 2》之外，Obsidian 的奇幻 RPG 企划 Project Eternity，来自 Revolution Software 的系列冒险游戏《断剑 5》，和 Access Software 的系列冒险游戏《Tex Murphy：Tesla Effect》，以及《创世纪》教父理查・盖尔特的新作《Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues》都是 Kickstarter 所带来的复兴的代表作。

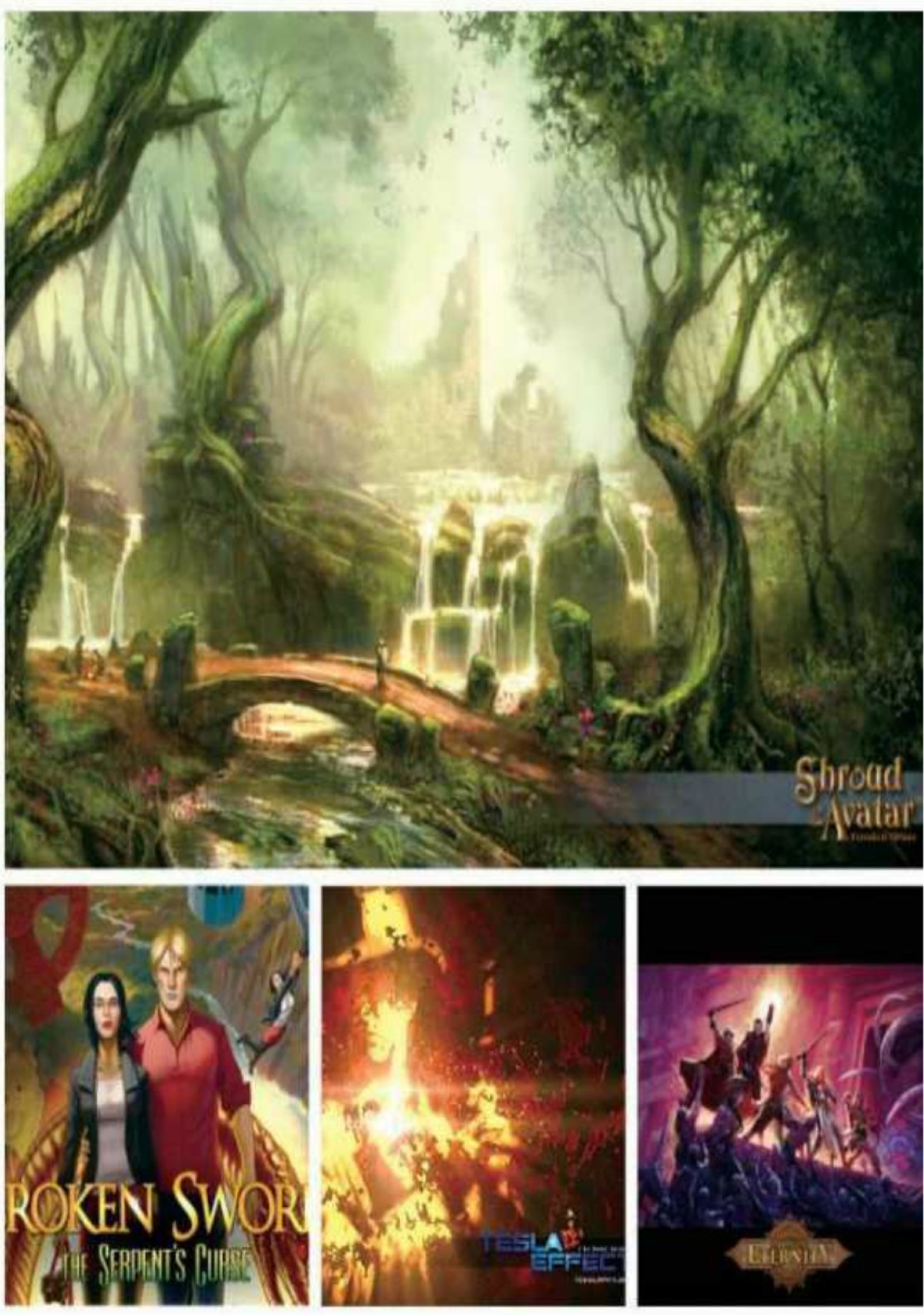
▼Kickstarter上游戏融资的这一系列的成功似乎预示着一个新的游戏时代的到来：比起一直向更广的人群，更大的基数努力的手游和免费游戏；比起高投资高回报，厌恶风险而固步自封的传统发行大制作；同时降低了游戏制作者选材风险并提供了必要的开发启动资金的启业模式可以说是一种更加鼓励多元化，面向小众核心玩家的游戏开发商业模式。

▼《星辰公民》



▼《疯狂爱丽丝》





幻灭？

就在Kickstarter游戏版块募资热逐步白炽化的时候，一盆冷水从天而降。泼冷水的人，正是掀起Kickstarter热潮的《双好冒险》项目发起人提姆·谢弗。在经历了为时6-8个月的开发之后，被重新命名为《破碎时代》（Broken Age）的《双好冒险》越过了谢弗在Kickstarter募资项目中所预计的发售时间。这件事本身并非什么新鲜事，毕竟玩家们早已习惯了游戏公司为了"精益求精"而推迟预计发售日期。但预计发售日期之后的1个月、2个月、3个月……假日季节和寒假过去了，新的一年转眼又过了一半，《破碎时代》仍然没能发售。

2013年7月，谢弗终于在公众面前透露了《破碎时代》最新的开发情况：原本一部的游戏将不得不被分为两个部分，第一部分将于2014年1月于Steam的前瞻平台对公众先行发售，而第二部分将在大约3-4个月后以免费升级的形势对已经购买游戏的玩家进行补完。于此同时，谢弗保证在Kickstarter上捐助支持《破碎时代》的玩家将如约获得他们捐助等级的一切福利。

一个原来预计只要8个月开发期的游戏开发时间忽然暴增近2倍，这背后的原因究竟是什么呢？谢弗给出的理由不禁让所有曾看好Kickstarter以及《破碎时代》所带来的"票房爆炸效应"的人瞠目结舌：《破碎时代》延期全怪Kickstarter众支持太热情。谢弗在对Kickstarter募捐者的公开信中称，因为沐浴在远超预计的海量捐款之中，《破碎时代》的开发计划不断扩张。而游戏企划膨胀的结果就是："我们（DFTPP）的预估显示（以现在的游戏企划）开发完成游戏的前半部分——第一部分的时间将是明年7月。不是今年（13年）7月，而是2014年7月，仅仅是前半部分。而完整的游戏则看上去要到15年才能完成……如果这是真的话，我们将不能将（预计的）游戏内容砍掉50%，我们必须得砍掉75%的游戏内容。"而另一方面，开发超期也带来了经济上的恶果。虽然谢弗在其推特上声称DFTPP在经济上毫无问题，将以其自有的经费完成《破碎时代》的开发。但是，不得不通过Steam平台的前瞻平台（early access）向玩家大众发售分部分推送的游戏这一举动无疑昭示着334万Kickstarter募款还不够《破碎时代》的前半烧的……

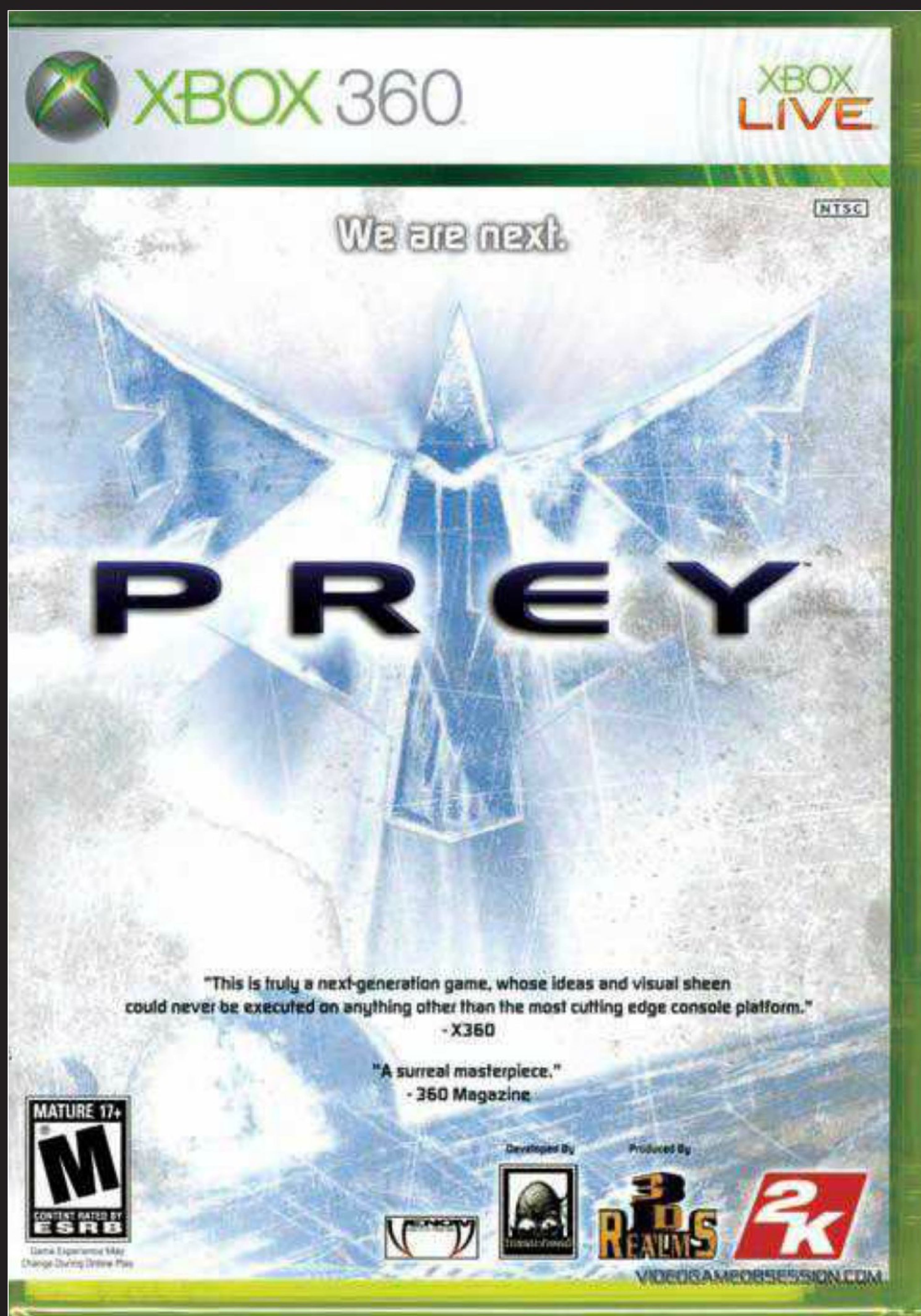
无独有偶，今年7月末InXile也宣布《废土2》因为获得过多的捐款支持，不得不将游戏的正式发售延后。而《星辰公民》的上线日期也被悄悄地从14年底推向了15年第一季度。在这种情况下，DFTPP和InXile在Kickstarter成功募款的另外两部作品《Torment：Tides of Numenera》（400万融资）和《Massive Chalice》（100万）是否能够如期发布，甚至为何在前作严重超期的情况下，仍发起新的企划募资都让人产生了深深的怀疑。

引爆Kickstarter平台热议的几部话题作品接连跳票才让人恍然发现，原来那令人雀跃的追梦之旅背后也隐藏着无数的黑暗和艰辛。Kickstarter的融资模式固然链接了核心玩家和小众游戏制作人两个群体。但其降低甚至消除制作人选材立项风险的效果其实只是一种将游戏开发风险向捐款玩家转移所造成的错觉。

自从Apogee时代以来，玩家和厂商业已养成了游戏无论大小必有试玩、Demo的习惯。虽然不乏Demo和实际游戏体验颇有差距的虚假宣传的存在。但不可否认的是，在过去的十多年里，玩家购买游戏的风险一直被压制在一个很低的程度。可以说，现代的玩家，特别是那些生活在欧美没有经历过N合一超强卡带的玩家们，对游戏有风险，购买需谨慎这种概念是毫无意识的。

而Kickstarter游戏募资，正是建立在这种被各级厂商精心培养出来的诚信环境之下。对游戏开发毫无经验，至多是玩过《世嘉嘉嘉》和《游戏开发上国》之类深宅游戏的玩家们很难从Kickstarter的募资项目简短的企划上看出其预订预先制定的开发时间和所需资金是否真的靠谱。而另一方面，为了追求更高的融资倍数以造成新闻效应（募资额度越低，踊跃的捐款越容易让其上首页的热门榜单，而倍数更高则可能引起各大媒体的追踪报道），制作者也会有意无意地压低其所要募集资金的最低限额和提前发售日期。

从某种意义上来说，Kickstarter平台的募资模式本身就有鼓励制作者不守信的漏洞存在。对于纯靠制作人金字招牌进行募集的如《破碎时代》和《废土2》这样的游戏来说。单凭几句"2d"、"冒险游戏"、"双重视角"、"后启示录风回合制RPG"的概念挥舞，和几张简单的概念图片，即使是资格满满的业内人士在不清楚游



▲《猎魂》xbox 360版封面


▲被重新命名为《破碎时代》的《双好冒险》的承诺的确不好，而且破碎了。



▲《永远的毁灭公爵》英文简写DNF，正应赛车游戏术语"未能完成赛事"。

戏的具体规模的情况下也难以准确地判断其开发周期和资金的要求是否符合实际。而作为平台主持的 Kickstarter 官方以项目自主与平台无关的消极态度对待无疑助长了这种看似单纯投机取巧，但实质上是对在募捐后丧失话语权的募捐者权益侵害的事件的发生。

或许有人会说，单纯的游戏延期被说成侵害玩家权益未免上纲上线。但游戏延期对游戏质量造成的负面影响却也是切切实实地存在的。这其中最为有名的例子，恐怕就属导致 Apogee 覆灭的名作《永远的毁灭公爵》了。但在《永远的毁灭公爵》之前，首先还有一个《猎魂》。

在 Apogee 被 Id 坑了一道，花了三年时间终于成功推出《龙霸三合会》并制造出 3D Realms 这个专门用来发行 3D 游戏的分支之后。《龙霸三合会》的制作小组带着之前的成功，开始制作一款新的 3D 游戏《猎魂》。几乎是于此同时，Apogee 开始策划制作其颇受好评的 2d 横板面射击游戏“《毁灭公爵》系列”的第一人称射击类新作《毁灭公爵 3D》和准备开发强大的新引擎，并计划在 3D 射击游戏中引入自由传送点概念的《猎魂》开发组比起来，用着高中生开发的引擎做游戏的《毁灭公爵 3D》开发组简直可以说是一群卢瑟。

然而，在乔治・布萨的领导下《毁灭公爵 3D》在 96 年如期发布，并大卖 3 百万份的好成绩。而信心满满，备受期待的《猎魂》却因为传送功能对游戏引擎意外的超高要求而陷入开发迟滞的泥潭之中。雪上加霜的是，因为《猎魂》主创汤姆・汉克和米勒与布萨之间的分歧，《猎魂》开发组发生了主创和大量开发人员出走的事件。

大概是吸取了《猎魂》新引擎开发的方面的经验，布萨决定从和 Apogee 关系爱恨交织的 Id 那里获取 id Tech 2 引擎的使用权利以开发“《毁灭公爵》系列”的下一作《永远的毁灭公爵》。而吸收了新血的《猎魂》开发组也终于在 97 年 E3 展览上放出了《猎魂》的首个 Demo 并受到了游戏观察家们的一致好评。一切看起来都十分顺利，98 年似乎将要是 Apogee 又一个爆发的年头……然后，历史翻过了新的一页，《猎魂》终于在 2006 年发售，而《永远的毁灭公爵》则更要迟迟到 2011 年才终于和玩家见面。

而真正称得上是十（11）年磨一剑的《猎魂》和创造游戏开发史上最长开发时间——13 年的《永远的毁灭公爵》却并没有如期待中那样引起山崩海啸式的抢购风潮。毕竟，在漫长的等待中玩家的期待已经燃烧殆尽，而游戏内容和创意上曾经或许领先的概念在漫长的时间洗礼后已经从毒德大学退化成衰老腐朽的不合时宜。13 年的时间，美国人都能完成一整个登月计划了。如果《星辰公民》也拖上这么长的时间，谁敢说到时候人类不会已经开始宇宙采矿，不屑于玩这种模拟宇宙采矿的游戏呢?

希望

电子游戏的世界日新月异，开发新系列、制作新引擎风险巨大，容不得游戏人去慢慢磨合、精益求精。这一切原来由业界内部自我消化的风险忽然经由 Kickstarter 被推向玩家，不外乎会将热情满满的捐助者们打了个措手不及。更糟糕的是，在质量还是发售这个游戏业界永恒的哈姆雷特难题面前，Kickstarter 募资的游戏缺少一个传统游戏业界里那种不断叫嚣催促发售的反面角色。虽然声称要似卖草纸一样的卖游戏的动视高层一直是玩家掩鼻皱眉的对象。但从客观上，其利益优先的纯商业立场的确有效地避免了《毁灭公爵》这样一个游戏拖垮一个公司的尴尬情况的出现。而 Kickstarter 募资的游戏因为没有任何可靠的募捐者退款机制，导致了游戏制作者理论上可以完全不受经费以外的因素的束缚地拖后游戏的正式发布。在这种情况下，玩家只能寄希望于有经验的游戏制作人能做出艰难而正确的决断。

另一方面，玩家对募资游戏的期望值也有待调整。在传统商业游戏开发的过程中，只完成原企划的 60%~80% 即便发售的作品屡见不鲜，尤其是应用新引擎的或者全新系列的作品更是如此。可以说，如今另玩家耳熟能详的各大系列，都曾经经历过这样一个阶段。这也是为何《COD》这样的大作至今仍在使用老旧的 id Tech 3 引擎的改进版本，每次发表新作都和上作差别不多的一个主要原因——新内容和新引擎的调试成本实在太高，动辄千万上亿的大型游戏制作也难以承担。这也正是为何 Steam 会推出前瞻平台，以方便开发商贩卖并未完全开发完成的游戏的原因。有了这样的认识之后，玩家或许可以对自己所捐助的游戏延期砍内容，甚至必须在不完全状态下即对公众发售的情况有更多的谅解。

玩家和开发者的合力或许还不足以保证 Kickstarter 作为启动游戏多元化、小众化平台的健康运行。毕竟在游戏这个行业，总不缺乏捞一笔就走的投机者。而任由这些人充斥市场造成的后果也早已深入骨髓地影响了电子游戏甚至整个 IT 业界的过去和现在。

1983 年是一个奇妙的年头，一个未来将成长得比好莱坞还要庞大的娱乐门类在这一年差点胎死腹中。这一年，将在未来的几十年中不断重新提起，其提供的教训将被后人不断研究诠释，但对于那个曾经不可一世的雅达利来说这一切都已经太迟了。

1983 年电子游戏崩溃的灾难虽然被认为是由那款最终被埋入沙漠，黑历史一般的《ET》游戏所引起的，但实际上它却并非如第一眼看上去的那么单纯和戏剧化。准确地说 83 年的电子游戏崩盘，实际上只是主机游戏平台的崩溃。在同一时间段里，无论是街机还是新兴的 PC 游戏市场都没有受到这场风波的影响。而主机平台为何崩溃，正是我们要提及这段往事的缘由。

早在 70 年代末，因为无法忍受雅达利的低劣待遇和不公对待（雅达利甚至不允许开发者在自己的作品上署名），一群制作者离开这个当时业界最大、数十亿美元市值的企业去创立自己的公司。他们的公司的名字叫 Activision，这个后来让人从耳熟能详到恨得牙痒痒的名字在当年初出茅庐的时候就已经天命不凡——游戏业的第一个第三方厂商。



▲上为街机版《吃豆人》，下为雅达利2600版。

是的，在当时那个已经有无数厂牌的游戏机在与业界宗主地位的雅达利 2600 一争高下的环境里，居然从来没有人想到为别人的游戏机做游戏。更为可笑的是，或许正是因为认为没有人会“傻”到给别人的平台做游戏，所有这些游戏机都没有考虑过加密之类高端洋气的保全措施，全部是标准的开放

ACTIVISION®

平台。动视在这种开放平台下制作游戏还生存下来的事实让人看清了两点：

1. 做第三方比做主机厂商廉价得多，而且利润全归自己所有，不须分润主机厂商。

2. 主机厂商对平台（游戏主机）毫无控制能力，做第三方开发者反而要比做第一方的程序员要自由得多。

其结果，就是大量游戏制作人才离开主机厂商，第三方厂商大量涌现的历史新局面。

而第三方游戏的大量涌入并没有造成经典经济学理论所预测的良性竞争的效果。恰恰相反，在缺乏监管的情况下，以低劣粗糙的游戏配合优秀的广告和包装欺诈，捞一笔就走的开发者大有人在。用一个国内玩家容易理解的比喻就是，一时之间主机平台就被“60合1，每款都是打坦克”的卡带所充斥。开放的游戏机平台终于自食恶果，不但游戏质量大幅度下降，恶性的价格竞争更拉低了所有人、特别是正经游戏开发者的利润。（相信对某OS与某器人之争有所了解的朋友已经看出为何83年的旧事在这两年又被人不断提起的原因了吧？）

而82年雅达利对动视案以动视胜出，美国官方明确表示保护第三方开发者进行游戏开发的权利这个结果更加剧了主机游戏平台泡沫的膨胀。然而，因为霸王政策而导致从基层工程师到管理层经理都缺乏软件开发方面人才的雅达利并没有意识到自己已经身处悬崖边沿。82年雅达利获得当红街机游戏《吃豆人》移植授权。

为了赶在假日季节发卖这款人气作品，雅达利管理层不得不雇佣第三方开发者完成游戏移植工作。然而过高估计游戏的欢迎程度、过短的开发时间，和以生产数量而非销售数量支付佣金的恶劣协议的最终成果就是一款让人无法想象的低劣的移植作品诞生。《吃豆人》引以为豪的缤纷色彩和优秀音乐全部不见，流畅的游戏体验也不知被丢到何处，雅达利版《吃豆人》唯一被加强的只有作为反派的鬼魂——它们因为掉帧在屏幕上时隐时现，圆脸的Pacman经常莫名其妙就死于一片空旷之中。

次年，也就是大崩盘的83年，没有学会不作死就不会死这个道理的雅达利管理层又一次获得了人气作品的授权。虽然这一次他们学乖了不再使用第三方开发者，但不到一个月的开发期和提前付给斯皮尔·伯格的20万版权金的成果就是被认为是有史以来最烂游戏的电影改编作品《ET》。

雅达利通过它的实际行动证明了对于日新月异的游戏时代，玩家们比它更有悟性。无法领会冒死跳坑找手机这种游戏流程领先时代整整30年的“幽默”之处，已经被《吃豆人》和各种封面欺诈的第三方作品调教得不再单纯依靠标题和封面买游戏的玩家们给予了《ET》最赤裸裸的冷遇。于是，雅达利股价暴跌，明星企业一夜成为欠债大户，电子游戏泡沫崩溃，动视转战电脑游戏，蜂拥下海淘金的竞争者尸横遍野。

83年游戏大崩溃影响深远。它不但直接导致了任天堂和索尼、微软等次世代主机开发商的准入门槛和发行审查，更成为其之后电脑乃至手机平台操作系统开放或封闭之争的重要论据。而其在业界之外的影响也源远流长，粗制滥造的三厂游戏和业界泡沫及崩溃中的疯狂吸金导致大众对电子游戏的观点从不明觉厉的好感直接转向电子海洛因的妖魔化。主机游戏在此之后经历的寒冬如此凛冽，在主机市场上已经以《大金刚》打出名头的任天堂都不得不将其已经在日本成功发售的FC主机改头换面伪装成玩具的样子才敢投入欧美市场。

Kickstarter的融资平台或许也正在经历或将要进入这样一个泡沫：Kickstarter运营方缺乏运营一个融资发布平台以上的觉悟，其对发布项目缺乏除是否抄袭或侵权以上的审查条例，更在用户条款中将项目募资成功后的所有风险推给项目发起者和捐助者“自负”的行为，无疑从实质上承认其放弃了对平台项目质量的督察和管理。在这种情况，就算我们能够相信诸如谢弗、谢弗、罗伯茨等曾经的业界名人有诚意也有能力最终做出优秀的足以回应捐助者期望的作品，我们也很难相信那些随着Kickstarter游戏版块人气渐旺逐臭而来的投机者们能有同样的节操。

2012年4月，一款名为《Mythic: The Story of Gods And Men》的游戏登录Kickstarter，该项目发起人声称其团队包含数名好莱坞知名技术人员，以及曾参与《星际争霸》、《魔兽世界》等游戏开发的资深游戏设计人员。发起人声称《Mythic》将是一款战



▲ET也许正扪心自问：我这样也能叫游戏？

略动作RPG，其中的英雄人物将可以结婚生子把技能传给下一代，玩家需要通过有策略性地分配游戏角色的生活和战斗比重，并合理的延续血脉来获得更加进化的下一代。(“《幻想国物语》系列”作品的玩家是否觉得这种游戏机制似曾相识?)发起人希望Kickstarter的用户能够募捐8万美金以启动该“创意性极强(自称)”的游戏的开发工作。



▲《Massive Chalice》的概念地图真还说不上原创

由于发起人听起来不靠谱的宣言，以及网际网路因《破碎时代》成功发布而引起的对Kickstarter的全新关注，《Mythic》项目剽窃他人艺术插图的问题很快被网民们揭露了出来。与此同时，热心的美国网友更人肉出该发起人的真实身份。迫于这样的压力，《Mythic》发起人不得不在该项目仅仅上线两天后就主动取消了该项目的募款计划。即使如此，在这短短的时间里，该项目也已经从不明真相的网友手中募集到了4739元的捐款。幸而因为Kickstarter的规定，捐献者并未因为这个弄虚作假的骗子项目遭受任何实质上的经济损失。

13年5月，DFTPP的第二款游戏，由并不太知名的制作人Brad Muir(《Brutal Legend》第13界IAA互动艺术与科学获奖作品)领衔的《Massive Chalice》登上Kickstarter，该项目希望从Kickstarter用户手中募集72万5千美元用于游戏开发。《Massive Chalice》保证玩家可以控制英雄进行作战，通过战略性的分配英雄作战和生活的时间，并合理的控制血统以获得更强遗传技能的英雄。是不是感觉很熟悉，似乎才刚刚看到过呢?

没错，该游戏的创意和之前的骗钱项目《Mythic》几乎如出一辙。而该项目募款时总共也不过提供了三张质量低劣的概念图而已。如果不是谢弗在募款视频中亲自出场，Muir又好歹做过得奖游戏，该项目是否能成功募得123万的启动资金令人存疑。

如果说上面的例子从一个侧面揭示了Kickstarter平台依托互联网信息高速流动而获得的一定的监察能力。我们也必须看到这种能力自有其不足之处。网友或许很容易识破《Mythic》这样拙劣的，几乎可以说是可以被一眼看破的骗局，但对于更复杂精巧的骗局，甚至是那些并非完全空手套白狼，而只是利用募款获得超出其所做游戏质量的超额利润的项目是否也能有同样的火眼金睛呢?

2011年，纽约大学电影系学生Matias Shimada在Kickstarter上募集了1726美元经费以制作一部原创独立电影，但最后其电影被揭发抄袭。Matias Shimada在被揭发后向公众道歉，但并没有退回捐款。

2012年，著名演员、德累斯顿玩偶乐队主唱阿曼达·帕尔默在Kickstarter上募集120万美金。稍迟，知情音乐人指控帕尔默并没有按照其在募捐时保证的那样花费这笔巨资并有弄虚作假的嫌疑。而另外一些同台表演的艺术家也出来证明帕尔默虽然已经募得百万资金，但仍尝试说服他们免费演出。

这些例子或许说明即使在信息大爆炸的时代，有意行骗的专业人士从Kickstarter这样的开放平台骗去一笔资金并不用为其承担后果并不是想象中那样困难的事情。然而我们也必须看到，Kickstarter这样开放平台因为平台管理方不愿负担过多的法律责任而可能产生的漏洞并非无法补救的。如果投机者和骗子开始在Kickstarter的游戏版块泛滥，业内相关人士完全可以组成一个由Kickstarter游戏版块用户集资支持的监理公司对各种登上Kickstarter的游戏项目进行尽可能的监察和可信度评级，从而有效的降低捐助者上当受骗的可能性。

答案

然而Kickstarter即使解决了项目可信度的问题，它仍有一个更为基本的问题需要做出回答：“Kickstarter真的能鼓励游戏独立制作者的创新热情么?如果不能，那么Kickstarter募资存在的意义又是什么呢?”毕竟，单从购买比实体光碟版更廉价的游戏这点来说，玩家们有Steam这个平台似乎就完全足够了。

老实说，如同谢弗等人这样通过Kickstarter复兴一些早已被时代抛弃的游戏种类的举动可以说仅仅是满足了一些小众玩家的口味，很难和其宣传的创新搭上边界。真正的创新往往来自游戏制作者自身的变通和市场对原有游戏种类需求的减少。还记得当年那款赤井孝美领衔的《美少女梦工厂》么?

这款仅仅只是将脱胎于DND类角色扮演游戏的冒险游戏的侧重点略微便宜的作品，不但解救了好评不断但越做动画越亏钱的G社的燃眉之急，使其得以撑到制作从各种层面改变日本动画业面貌的《新世纪福音战士》的凤凰涅　，其更衍生出了一个几乎是东方游戏业界所独有的游戏类型——美少女恋爱游戏。

赤井孝美的成功创新不但间接给我们带来了《心跳回忆》、《To Heart》、《Kanon》、《Air》之类叫好叫座甚至跨越媒体，以TV动画登上电视荧幕，周边产品无数的名作，更在其诞生后的二十多年内为无数初出茅庐或者经费不丰的游戏创作者乃至同人社团提供了一个生存和创作的平台。

面对这种整整鼓舞、乃至养活了一代游戏新血的创新，抱残守缺，仅仅将画面3D化就想力挽时代狂澜的美国冒险游戏制作者难道不应该感到羞愧么?更何况，即使是纯粹的冒险游戏，也有Telltale Gmaes这样的公司能够

独辟蹊径做出无愧前代并顺利盈利的《Sam & Max: Freelance Police》这样的好作品。(近乎讽刺的是Telltale正是从谢弗的老东家卢卡斯艺术购买到了“《Sam & Max》系列”的授权)

单从金钱的方面来看，除了制作《星辰公民》这样大型宇宙模拟游戏的罗伯茨以外，其它登陆Kickstarter平台的资深游戏制作人似乎并非真的就没有钱去完成其“梦想中孜孜以求”的那款游戏(仅看其最低请款数量)。尤其是《创世纪》教父“英国领主”(其在“《创世纪》系列”中的化身)理查·盖瑞特，作为一个自费3千万美金乘坐联盟TMA-13好前往太空站的世界第六名太空游客，制作一款新游戏难道真的穷到需要去Kickstarter请款一百万么?

这些名人大腕登陆Kickstarter的如此作态，是不是因为他们忽然在一夜之间从游戏制作人变身兵法家，搞起了“不虑胜，先虑败”、“君子不立危墙之下”的把戏来了。Brenda Brathaite(游戏设计师，获奖作品《巫术8》主创，《毁灭战士》主创罗梅洛的妻子)在Kickstarter上的募资项目《Shaker》似乎为我们做出了一种解答。

这个以搭建一个传统RPG世界为目标的项目希望从Kickstarter的用户手里获得1百万美金的募款。作为资深设计师，并主创著传统RPG“《巫术》系列”最后一作(2001年)的金牌主创，Brenda Brathaite的项目立刻获得了无数捐助者的支持，不但在17天的时间内就超过了其请款金额，更在离请款结束还有12天的时候就把募款总金额推至245万的高峰。

然而，就在项目募捐一片大好的情况下，Brenda Brathaite单方面终止了该项目。对此，她在Kickstarter项目页的更新上这么解释其不得不做出的艰难决定：“在这个业界，每天都有无数游戏项目被提出……其中有一些到达了下一个阶段，但大多数都就这样被否决了……最终，我们的项目仍然不够强健，我们觉得这个项目至今所获得的瞩目仍不足以支持我们完成理想中我们所希望制作的游戏。”的确，在这个大牌游戏制作经费动辄千万，甚至上亿的时代里，不管是一百万还是两百万的启动资金对于一款精益求精的大制作来说都显得杯水车薪。

Kickstarter的募金究竟对游戏开发意味着什么，这恐怕是一个只有正在进行Kickstarter成功项目开发的游戏制作人才能回答，有如哈姆雷特一般千人千面的问题吧?

其实，Kickstarter究竟是这些大腕们用来旱涝保收的自有田，还是其借以摆脱发行商和投资人获取更大利益的法宝，或者别的千奇百怪的商业模式、金融工具的产物，对玩家来说或者并不是那么重要。毕竟，对于玩家来说，在鼓励创新、开启新时代的大旗之下，在复兴、怀旧小众游戏的感召之外；不论是金融运作也好，商业伎俩也罢；穿越推迟延期的阴霾，肩扛高风险的重负；最终玩家们追求的仍是一款让人值得投入的有趣的游戏。

游戏的世界不就是这样么?

一款好的游戏能让人选择性地遗忘和原谅许多不愉快的东西。但若你只能拿出一款《大刀》一般的货色，那就别怪玩家用脚走路，用钱投票——即使这一次来不及了，下次一定作准。

美国谚语说得好：“Fool me once, shame on you; fool me twice, shame on me.”(骗我一次，你狡猾；骗我两次，我愚蠢。)

能玩好游戏的人，或许有懒的、有穷的、有不得意的；但是绝对没有蠢的。

Kickstarter和通过Kickstarter募资的游戏人想要证明自己就必须交出一份能让玩家满意的答卷。一份用让人拍案叫绝的好游戏写成的答卷。



■连《欢迎来到NHK》中的NEET主角和死宅眼镜男这两个婴儿人类都知道成本低廉的Gal是他们唯一的救赎。





■宇宙都去过了，大佬您做游戏还要玩家掏钱?



周游列闻

GAME PERIPHERAL NEWS

Metacritic：游戏评分如何摧毁从业者

游戏综合加权平均分已经被很多发行商当做开发者奖金发放的参考指标

《辐射 新维加斯》的BUG可能会导致你的存档丢失，让你失去几个小时的进度，或者被迫重玩几个任务。也许一些导致游戏宕机的BUG会让你气得砸手柄，或者跑到游戏店要求老板退钱。无论如何，你不会因此损失上百万美元。

但是对于游戏开发商来说，一两个严重的BUG很可能会让他们损失几百万美元。

Bethesda给《辐射 新维加斯》开发商黑曜石工作室定的绩效奖金条件是：如果游戏的Metacritic评分在85分以上才能拿到奖金。结果它的PC和X360版得分94，PS3版得分82。

"如果它是一个稳定的产品，没有那么多的BUG，我可以给《新维加斯》更高的分数。"1UP的一位编辑说。

The Escapist的编辑说："这样一个本来很出色而华丽的游戏，竟然有这么多陈年老BUG，真是令人失望。这一点不得不在我们的分数里表现出来。"该网站的评分为80分。

《新维加斯》的平均分只要再高一分，黑曜石就会拿到100万美元的额外奖金，分到开发团队每个人手里相当于1.4万美元，差不多可以买辆车了。

黑曜石的事例在业界并不罕见，近年来，很多游戏发行商都将Metacritic的分数作为衡量奖金额的参考标准。很多观察家都批判这种做法，但发行商们依旧屡试不爽。





开发商：分数决定命运

在所有游戏论坛上，新作评分都是永恒的热门讨论话题。Metacritic综合各大媒体的评分进行加权平均，得出来的分数（Metascore）似乎可以很公正的表明一款游戏的素质。

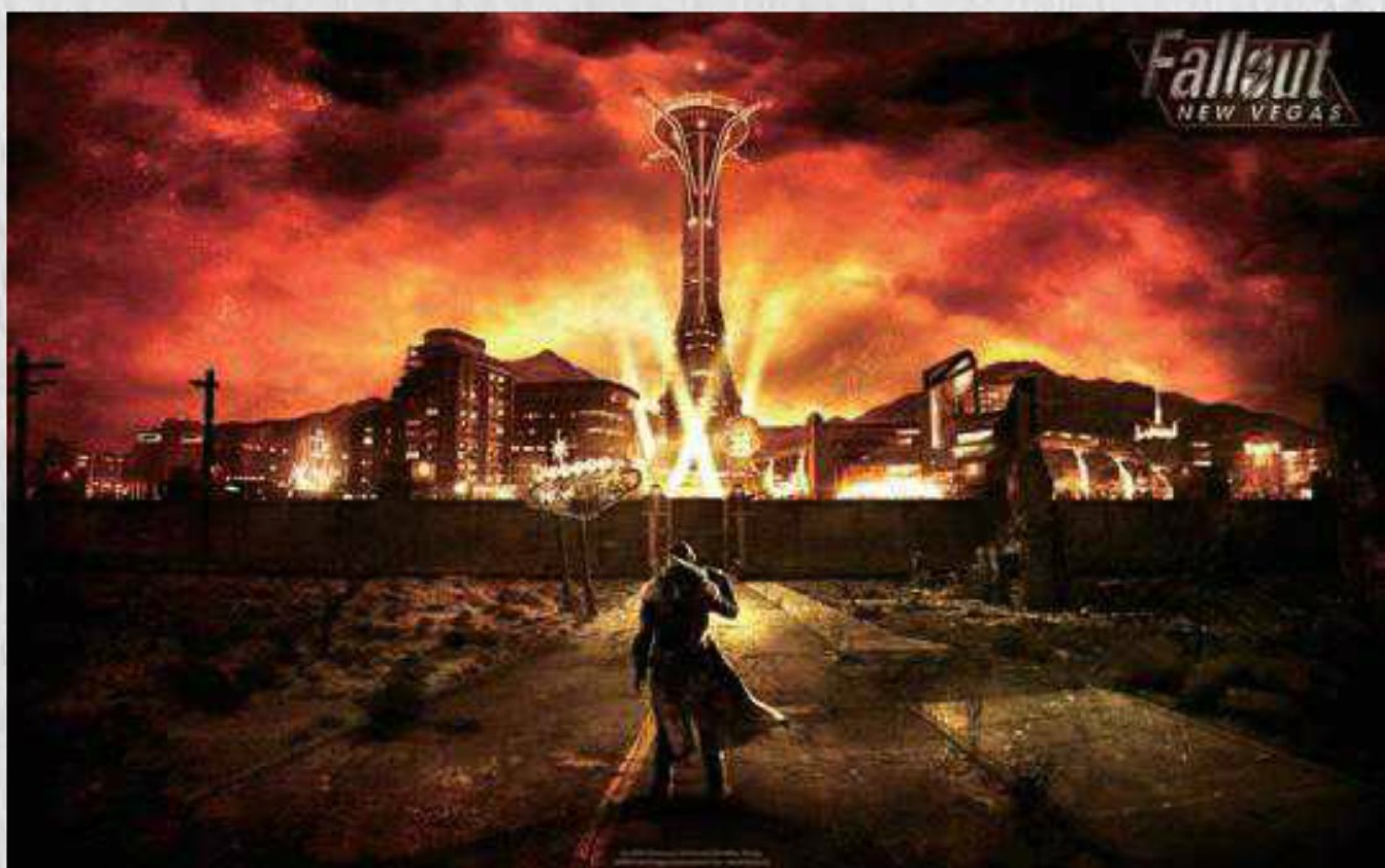
对于行业内人士来说，Metascore的影响力之大，是玩家们难以想象的。

如果你是一家缺钱的开发商，你有一些新作的想法要拿去游说发行商。开会时，发行商首先会问的就是："你过去做的游戏拿了多少分？"

Kim Swift曾经参与开发了史上最高分游戏之一的《入口》，现在他在Airtight Games工作。这是一家独立工作室，不幸的是他们的Metacritic平均分很低，他们开发的《黑暗虚空》只有59分，《量子谜题》是77分。Swift说："不管你是公司还是个人，在新作演说会议时，他们都会问你，Metacritic的平均分是多少？"

为了生存，Airtight这种工作室必须得抱上大发行商的大腿，而这个过程中Metascore会发挥极其重要的作用。某著名游戏工作室的一名职员透露，最近他刚刚跟一家发行商谈合作，在会议上，对方当场就打开Metacritic网站搜索他们的游戏评分，结果对他们的分数表示失望，然后就开始压价，最后把他们拒之门外。

开发商与发行商之间签订了代





理发行协议之后，Metascore也将直接与奖金和利润提成挂钩。Swift说："现在这种情况在业内非常普遍，一般是根据Metascore制定奖金系数，比如超过90分就能拿到两倍奖金，低于90分只能拿到协议奖金，甚至失去奖金。

这种制度的结果是开发商将首先考虑如何取悦游戏评测者们，而不是如何让普通玩家满意。比如延长游戏通关时间一般可以得到更高的分数。Shadegrown Games创始人Matt Burns曾在一些大公司参与了几款FPS大作的开发，对此他深有体会："因为知道分数越高奖金越多，游戏制作者们就会想着法子把评测者们比较容易注意到的地方做好，比如更好的画面、更火爆的场面、更强的在线多人模式等等。"

"做口味测试的食品公司会发现人们总是喜欢最咸、最油的味道，并据此调整其产品，大发行商们也会根据这些要点调整其每一款游戏。于是在开发后期会突然加入多人模式，或者加入更多的武器与关卡。过关型游戏会突然变成开放世界的游戏。"

黑曜石工作室的老大Feargus Urquhart说："发行商都喜欢把Metacritic的分数加到合同里。作为开发商，这真是压力山大。首先这不是我们能掌控的，就算游戏做得好，分数也不一定高。"

根据Metacritic的评分原则，75分以上的游戏都归于"好"的行列，而在实际操作中，发行商都会要求85分以上。有时候这种要求会变得不可理喻。Urquhart说，有一次他碰到一家发行商，提出的条件是Metascore达到95分以上才能获得利润提成。他跟对方解释说："好吧，过去5年有6款游戏分数超过95，这些游戏的预算至少都在您给我的三倍以上。"

发行商：分数决定风险

以上是从开发商的角度谈他们的难处，下面我们来看看发行商是怎么说的。

假如你是一家发行商，与某个工作室签了一款预算达到8位数的游戏，你当然希望这款游戏获得整个业界的认可。但是游戏好不好是一个很难量化的指标，Metascore似乎是最靠谱的量化标准。

在某大型发行商工作的一位匿名人士说："假如一个发行商只能支付100万美元的预付款，而开发商要120万美元。双方谈不拢的情况下，我们只能答应游戏达到一定分数标准后再给奖金。在游戏开发过程中也是如此，有时候在开发中途开发商想要更长的制作时间和更多的钱，目的是做出更好的游戏。那么相应的我们也要提出条件，把额外支付的钱与Metacritic的分数挂钩。这是降低风险的一种方法。"

不过也有一位曾在大发行商工作的人说，Metacritic分数只是发行商逃避应付奖金的借口。"这样就算游戏卖得很好，他们也可以堂而皇之地以'分数未达标'为由而拒付奖金……Metacritic这个指标最具欺骗性的就是常常被伪装成提升质量为目的，实际意图却并非如此。"

很多开发者都认同这一说法，但所有大发行商都矢口否认。律师出身的Marc Doyle是Metacritic的创始人之一，他说："业界怎么用我们的数字与Metacritic绝对没有任何关系，Metacritic的目的是为玩家提供参考。"

实际上厂商对Metascore的关注程度已远远超过玩家，甚至许多日本公司都将Metascore作为预测销量的工具。Square Enix会长和田洋一曾说过："根据其游戏内容、类型与Metacritic的分数，我们预测《无间龙头》的销量将会在200到250万套之间。同样也是根据Metacritic的分数，我们相信《杀手47》有潜力卖到450到500万套，《古墓丽影》可以卖五六百万套。"

就连沃尔玛、Target那样的大型连锁零售商，也高度关注Metascore，并要求发行商提供分数预测数据，以此作为他们的进货量评判标准。

因为各方的高度重视，Metascore成为业界的风向标。Swift说："今年的评分将极大的影响明年的趋势。"

暗箱操作？

Metascore至少会综合数十家媒体的分数，所以游戏发行商很难同时收买所有媒体以提高分数。但这并不表示没有暗箱操作的空间。

有些发行商或开发商经常会邀请媒体到他们的办公室，玩游戏的评测版，然后进行评估预演——各评测者根据自己的感受打分，综合所有人的分数，预估出Metacritic的可能得分。开发商与发行商会根据评测者的扣分理由对游戏进行发售前的最后修改。为了表示公正，参与这种评测活动的编辑一般就不会再参加最终游戏成品的评测。有些开发商就利用这一点，在评测活动中就把各媒体中爱打低分的编辑全都拉过来，这样就先消除了一层低分隐患。一位叫做Ed的行内人说："我们会尽一切可能优化分数。"

大媒体考虑到自身的信誉，一般不会被发行商轻易收买，但是那些小媒体就比较容易成为公关对象。很多小媒体是靠Metacritic导入用户的，评分越早发布，越会吸引那些关注Metacritic的行内外人士的注意。于是游戏发行商可以通过控制评测的发布时间进行暗箱操作，整个过程不涉及金钱，因此不容易闹出丑闻。

曾在Advanced Media Network网站（后来更名为Kombo.com）工作的游戏编辑Jeff Rivera透露了他在2006年亲身经历的一件事："我们与世嘉达成了协议，他们在我们的DS频道投放了一个星期的《超级猴球》特别内容。当时是我负责打分的，就在评测发布之前的那个晚上，有个同事问我给这游戏打几分，他说公关部门说了，如果我们打8分以上，就可以保证让我们的评测比其他媒体早一天发布。"

对此，世嘉官方回复说："世嘉有严格的内部规定，禁止用高分换评测发布时间。"但是在2006年似乎并未有这种规定。据各媒体反映，如今这种现象并不多见，不过还是时不时的有一些传闻出现。开发商软磨硬泡让评测者改分数的现象是一直存在的。而公关部门在寄送评测版游戏时都是有选择性的，喜欢打高分的媒体总是会更早



收到评测版。

权重问题

Metacritic 也考虑到一些小媒体的公正性问题，所以在其进行加权平均时，大媒体给的权重高得多。究竟各媒体的权重占多少？Metacritic 从未对外披露。Doyle 说："Metacritic 的一切都是透明的，除了评测媒体的权重。这可能看起来是个很重要的事情，但我可以对你说并不重要，如果取消所有权重，对分数也不会有太大影响。"

Doyle 表示，之所以不公开权重数字，是为了避免发行商给高权重的媒体太大压力。另一个原因是 Metacritic 一直在修正其权重系统，权重值的变化可能会让一些媒体感到尴尬。

Metacritic 的另一个原则是以媒体首次发布的评分为主，之后该媒体不管因为任何原因修改分数都不会被收录。这是因为 Metacritic 在 12 年前创办的时候，经常有很多媒体不断改分数，Doyle 相信是受到了发行商的压力。但这又会导致许多问题。有些网站会在游戏发售后，随着对游戏感受的更加深入而改变分数，其原因与发行商毫无关系。比较典型的一个案例是采取了可调整评分的 Polygon 网站：《模拟城市》发售前，其发布的评分高达 9.5 分。游戏发售当日由于该作出现严重服务器故障，Polygon 将其分数下调到 8 分。几天后，因为该作问题不断，Polygon 将分数进一步下调到 4 分。而 Metacritic 收录的 Polygon 分数仍然是 9.5 分。

还有一个问题是所谓的"低分煞星"的出现，正如黑曜石的 Urquhart 所说："大家都认为 80 分以上才是好游戏，如果你想达到 85 分，而有个家伙给你打了 35 分，那就把 10 个 90 分拉成了 85 分……你要怎么解决这种情况？有些人为了出名是绝对有可能做出这种事的。"

Tom Chick 就是一个有名的"低分煞星"，他开了个游戏博客叫做"Quarter To Three"。他给《生化奇兵 无限》评了 60 分，《光环 4》是 20 分。他采用的是 5 分制，他会说"我喜欢这款游戏"，然后打个 3 分，换算成 Metascore 就是 60 分，而这对于 Metacritic 的读者来说已经是垃圾游戏的分数。Tom Chick 认为，这是因为游戏业的评分标准普遍偏高，没有 85 分以上都不好意思和人打招呼。而在电影业，IMDB 评分达到 70 分以上就算是不错的电影了。Metacritic 就应该吸收低分标准，才能算的上是一个更公正的评分系统。Chick 说："开发商因为分数而拿不到奖金，那不是我的责任，我只对我的读者们负责。"

问题就在于，游戏评分是一种很主观性的事，一款游戏对某种类型的玩家来说可能值 100 分，而对于另一种类型的玩家也许只值 0 分。综合一下就是 50 分，那这样一款游戏你该说它是好还是坏呢？无论是大媒体还是小媒体，负责评测的编辑不可能所有游戏类型都精通，更不可能喜欢所有类型的游戏。所以编辑们经常会评测自己讨厌的游戏类型。Kim Swift 说："我想开发商最怕看到的就是一个评测者开篇就说'我一般很讨厌这类游戏'，对此我们只能默念一句'你大爷的'！"

一位业内人士说："就算没有 Metacritic，也会有其他类似的服务出现。我们人类就喜欢把东西量化。我想知道蒙娜丽莎的 Metascore 是多少，我听说路易十四国王把它挂在浴室里好几年。"

无论如何，Metascore 可以在一定程度上说明一款游戏的制作水准，但它只代表了几十位（最多上百名）评测者的个人意见，绝对无法成为一款游戏素质的精确考量。它对玩家有一定的参考意义，但是与奖金挂钩并不妥当。那种"85 分就有奖金，84 分就与奖金无缘"的做法是荒谬的。

任天堂的幕后团队揭秘

温哥华的 Next Level Games 讲述为任天堂开发游戏的秘辛



可能很多玩家并不知道的是，《路易鬼屋大冒险 2 暗月》其实并非任天堂开发的游戏，其主力研发团队位于加拿大温哥华，是一家叫做 Next Level Games 的开发商。这款游戏的开发时间超过 3 年，远远超出了掌机游戏的常识范畴，甚至比很多家用机 3A 大作的开发时间都长。

Next Level Games 已经与任天堂合作了大约十年时间，一直是扮演着幕后英雄的角色。任天堂对合作伙伴的挑选非常严格，宫本茂会亲自把控游戏质量。在《路易鬼屋 2》的开发过程中，宫本茂到温哥华拜访了 Next Level，他对本作多人模式提出的要求是"要像《马里奥赛车》的多人模式一样受欢迎"。

2009 年 Next Level 刚接到这个项目时，他们还不知道 3DS 的存在。Next Level 的总监 Bryce Holliday 说："任天堂总是很神秘，就算是他们的开发商，知道了项目之后，也不知道会出在什么平台上。我们只能凭空想象，所以只能从纸面上的关卡设计开始，研究前作，构思新创意。"

为什么任天堂主机上的第一方游戏总是比第三方好得多？因为任天堂太会保密，任天堂总部可能是整个游戏业界最神秘的地方。第三方经常对任天堂的新主机一无所知。

《路易鬼屋 2》是任天堂决定研发 3DS 之后，其内部团队认为 NGC 的《路易鬼屋》非常适合做成裸眼 3D 游戏，但是内部研发人手不足，所以决定交给做过两款《马里奥》足球游戏的 Next Level 开发。任天堂功过视频会议向 Next Level 通报了这个项目："他让我们先把手头上的工作停下来，接下来要开始开发《路易鬼屋》！"

当时在任天堂那边的镜头前，坐着著名制作人田边贤辅，他负责了任天堂多个外包项目的监督，包括在美国德克萨斯州开发的《银河战士》与《大金刚》系列。Holliday 说："田边贤辅是个有趣的家伙，当时



他欢快而快速地拍着桌子，希望让我们为这个坏消息而兴奋起来。”

当年在开发《路易鬼屋》一代时，任天堂已经尝试了3D显示模式，但当时的3D技术未成熟，因此只能放弃。而且当时也做了多人模式，宫本茂也非常满意，可惜也因为各种各样的原因而在成品中删除了。在续作启动时，任天堂方面就把3D和多人模式作为关键。

为任天堂开发游戏，需要遵从许多规则，尤其是涉及任天堂著名角色的游戏。在《路易鬼屋2》中，路易的首要规则是“不能跳跃”。奇诺比奥也有规则，比如当路易在身边时，他就要显得很开心，路易不在时就要表现得很恐惧，这样会让玩家与之产生情感羁绊。在任天堂，有几位主管级人物负责任天堂角色的对外授权使用，若开发商的使用情况与其原则有出入，就会被打回要求更改。

任天堂对《路易鬼屋2》的另一个要求是“增加产品价值”。NGC的一代因为流程太短而遭到诟病，续作必须让玩家更有物超所值的感觉。在游戏开发了一年多之后，宫本茂试玩了开发中的版本，然后说：“我们需要加入更多内容，试试新的玩法吧！”游戏的预定开发周期就这样被拉长了。在这三年多的时间里，开发团队有好几次停了下来，觉得“差不多做好了吧，可以拿出来卖了”。但每次都会发现还有需要改进或者增添的地方，于是就逐渐延长到了3年多的时间。

不管开发过程中面对怎样的压力，为任天堂做游戏最低限度可以确保做出来的不是烂游戏。做不出精品宁愿不做——这是任天堂质量管控的原则。不过在这个过程中，游戏可能会变得与当初的预想完全不同——据说《路易鬼屋》一代最开始时是打算做一个钓鱼游戏……很幸运的是，交给外部团队开发的《路易鬼屋2》没有让前作的玩家失望，更没有退化成钓鱼游戏。

性与恶魔：Atlus USA的立足之本

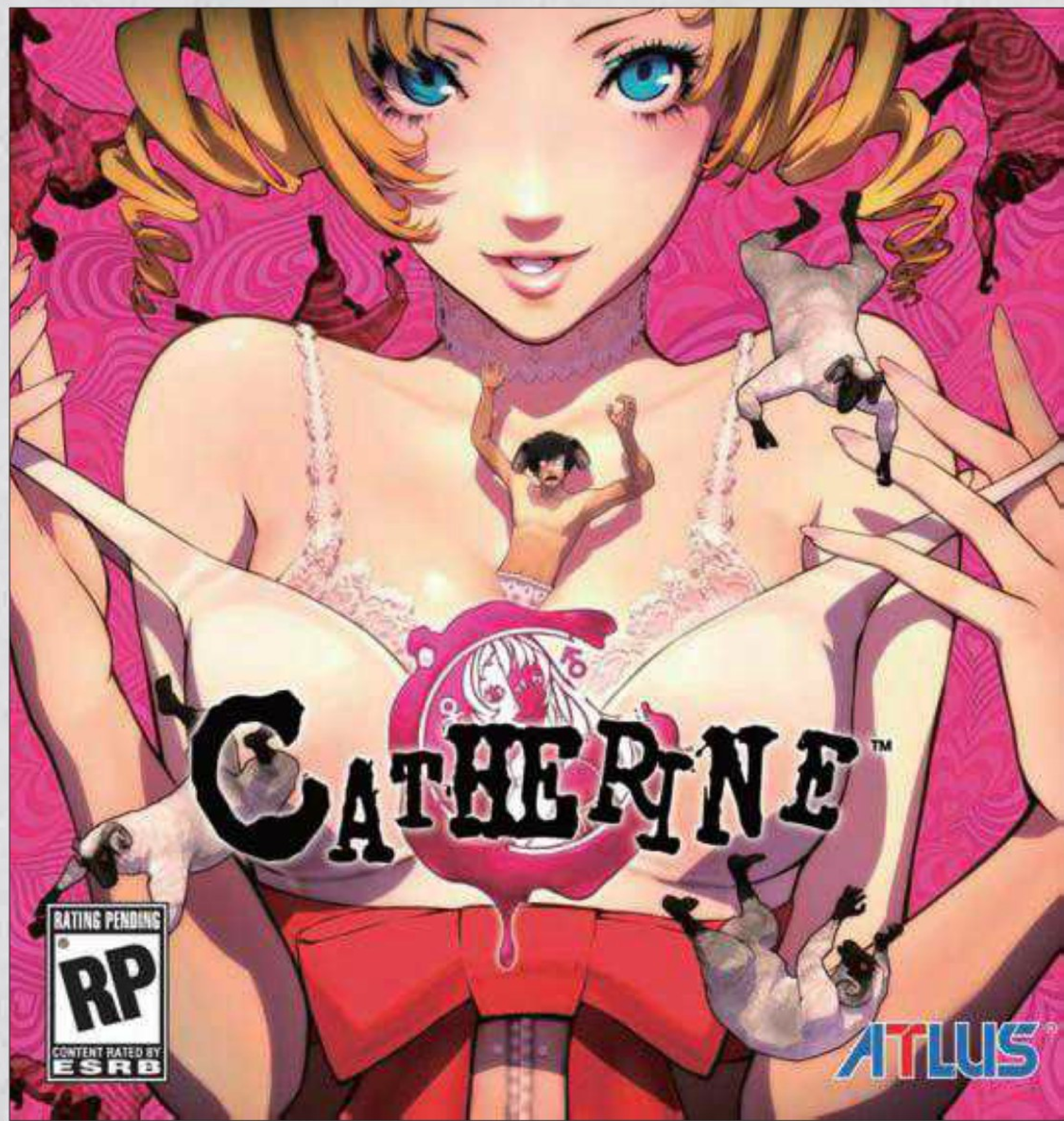
Atlus美国分公司探秘，小众向游戏的经营之道

有“性”就好卖，除非不让卖。

两年前，当Atlus在北美兜售其最新作《凯瑟琳》时，才发现沃尔玛、Target等大零售商都不愿与性沾边。《凯瑟琳》被拒绝的理由是它那令人印象深刻的封面：能把男人夹在其中的巨大乳沟。而且它的豪华版赠送的是内裤和抱枕，因此零售商方面认为本作存在强烈性暴露内容。

《凯瑟琳》虽然存在一些性暗示，但游戏内容与情色无关。眼看着就要被大零售商拒之门外，Atlus想到了一个办法：在与零售商的代表们见面之前，Atlus视频组做了一个性暴露程度对比视频，将各大零售商过去销售的大作中的性场面与《凯瑟琳》中最暴露的淋浴场面对比。用于证明《凯瑟琳》的情色程度与其他那些大作相比不值一提。

这次演示奏效了，各大零售商都同意销售《凯瑟琳》，同时他们开始担心过去卖的那些游戏会不会捅出篓子——他们这才发现那些游戏的擦边球打得那么厉害。



Atlus高级营销经理Robyn Mukai说：“当时视频组那些家伙做这段视频时亚历山大啊！大家从他们的办公桌经过的时候，都会很好奇他们干嘛一直在看那种视频……”

这就是Atlus北美分公司的工作状态。过去25年来，Atlus在世界各地推出了数百款游戏。虽然他们不像索尼和任天堂那样家喻户晓，在英文地区，他们也有大量铁杆粉丝。无论是《女神异闻录》系列，还是《世界树的迷宫》系列，他们开发出的典型日式作品深受欧美玩家欢迎。他们的每一次官网更新于新闻稿都充满温馨与幽默感。那些喜欢Atlus的英语地区玩家，被叫做“Atlus信徒”，因为他们的拥护，Atlus将日式小众向游戏成功打入全球。

但成功也伴随着痛苦。

本地化探秘

在加州南部阳光明媚的Irvine市，一处棕榈树掩映的幽静之处，有一座外表平平无奇的写字楼。Atlus美国分公司就在这座写字楼的一层。如果不是走道上贴着那张“乳沟夹男人”的标志性海报，你根本无法将它与Atlus联系起来。在海报的旁边，就是公司前台，那里除了一些奖杯之外空空如也。

Atlus美国总部办公室里舒适安逸，游戏与海报无处不在，还有好几柜的日式漫画与游戏攻略。因为不负责开发游戏，Atlus美国主要从事游戏本地化工作，这并非只是简单的翻译。

第一步是决定优先将哪款游戏引进美国。Atlus USA引进的游戏范围不局限于其日本母公司开发的游戏，还有很多其他小工作室的作

品，比如 Sting 和 Vanillaware。把这些游戏谈下来，有时候要花几个月的时间，有时候要花几年，在最后一刻搞砸的项目也不少。产品总监 Bill Alexander 说："我们的粉丝会在论坛上提出很多问题,比如'这游戏多好啊，怎么还不引进啊？'我们一直在倾听大家的意见，当我们觉得确实是好游戏，我们肯定会研究可行性。"

Alexander 和他的团队经常参加各种游戏展，试玩最新日式游戏，在游戏开发者大会上与开发商们会面，以及经常逛各种游戏网站。锁定了一款游戏之后，就开始集中评测，如果符合各方面条件，就开始与对方谈判。

"发行游戏的整个过程是很复杂的。但最痛苦的还是找到适合发行的游戏……" Atlus USA 营销副总裁 Tim Pivnicny 说。

把代理发行合同谈下来之后，就开始着手翻译工作。2001 年加入 Atlus USA 的 Alexander 负责监督整个过程。项目刚开始的时候团队会先讨论角色，了解各人的性格，然后思考如何用英语表达其台词。日语中的很多表达方式在英语中是不存在的，要做到信达雅，往往需要台词的二次创作。

文本翻译完毕后，需要通过程序员将文本放到游戏里。有时候 Atlus USA 是将文本交给日本的原开发团队，有时候是找外包的本地化编程人员。

接着还要经过质量测试 QA 阶段。在 Atlus USA 有一组 QA 人员，他们每天的工作就是不断玩游戏，找出其中存在不妥的地方。

Pivnicny 的任务主要是和任天堂、索尼等第一方打交道，因为游戏光盘和卡带是第一方集中生产的，第三方负责的环节仅仅是包装。Pivnicny 要确保生产时间。Atlus 的大部分游戏在美国都只能算小众向，产量不大，而且现在 Atlus USA 更多的通过 PSN 发行游戏。Atlus 的游戏以掌机为主，而美国的掌机游戏售价为 30 美元左右，而在日本一般是 50 美元以上。这导致 Atlus USA 的利润率非常有限。所以 Atlus USA 希望能推出更多的家用机游戏，迄今为止他们的最大成功并非来自 Atlus 日本总部的游戏，而是一款从 FromSoftware 代理而来的游戏——这就是《恶魔之魂》，本世代主机上日式游戏的最大黑马！



恶魔的逆袭

2009 年，Atlus USA 发行了美版的《恶魔之魂》。这款在日本反响平平的游戏，通过 Atlus 引入美国之后，以其高难度获得了各大媒体的强烈好评，在媒体的推动下，英文版销量超过百万套，成为 Atlus USA 有史以来惟一的百万大作。

Alexander 说："我们知道它是一款好游戏，但我们也知道它的难度太高。所以我们只能谨慎乐观，万万也想不到它会火到那个地步。"

然而让外界惊讶的是，Atlus USA 并未获得续作的发行权。《黑暗之魂》的发行权被 NBGI 夺走了。据 Pivnicny 所说，因为《恶魔之魂》的大成功，续作的身家暴涨，多家规模庞大的对手都来抢，结果 Atlus 因为规模太小而被淘汰出局。2011 年末，NBGI 推出了《黑暗之魂》，销量很快突破百万。被过河拆桥的 Atlus 心里难免不是滋味。

除了《恶魔之魂》外，Atlus 也曾推出过不少颇具名气的作品，比如《奥丁领域》、《皇家骑士团 64》等。去年 Atlus 甚至推出了一款大品牌的授权游戏——根据超火爆美剧《权力的游戏》改编的同名游戏是由 Atlus USA 发行，其开发商是法国的一个小工作室，叫做 Cyanide。该作的质量之差有目共睹。Atlus USA 的几位主要决策者都是电视剧版的粉丝，他们在开发商做出成品之前就兴高采烈的签署了发行权，不像过去那样先对游戏进行评估之后再做决定。结果《权力的游戏》成为 Atlus 近年来评价最差的游戏之一。

Atlus USA 意识到，其优势在于以日式游戏为主的小众向、核心向游戏，服务于这一小部分人群，才是其立足之本。不管未来如何发展，Atlus USA 都会优先照顾这部分玩家的需要。

日本首届独立游戏峰会开张

几十年来日本几乎不存在的独立游戏圈子正在觉醒



由于网页游戏、手机游戏等"轻游戏"的崛起，独立游戏开发群体日益壮大。在欧美，游戏开发者大会、独立游戏联盟、Gamescom 等会议和展会都为独立游戏开发者们提供了充分的展现自我的机会，但日本的独立游戏就显得没有什么存在感。日本并不是没有小工作室，也不是没有独自做游戏的人，《洞窟物语》、《东京丛林》等大获好评的游戏都是来自这些小团队。

为了促进日本独立游戏开发者之间的交流，今年 3 月，京都举办了首届 BitSummit 交流会，主办者





是Q-Games的James Mielke。这是日本首个为独立游戏开发者们举办的、论坛性质的研讨会，目的是让那些宅在家中做游戏的人们有一个彼此取长补短的机会。他们也有机会向西方媒体展示自己的游戏，面向Valve、Epic Games、Unity等著名游戏公司做演讲，让自己的游戏有机会借助欧美巨头走向世界。

“我认为这里并没有所谓圈子的存在，我感觉所有人都是在孤军作战，”《东京丛林》的创作者片冈阳平说。“这里不像西方那样有人关心独立开发者，日本玩家认为游戏就应该出在大平台上，要么是某部主机，要么是Mobage、Gree那样的社交游戏平台。”

日本的游戏市场被主流游戏与游戏主机所主宰，PC游戏基本没什么生存空间。Steam的大部分游戏是英语的，在日本一直做不起来。在日本也没有Kickstarter那样的便利网络融资平台。日本独立游戏开发者们惟一在公众视线中露脸的机会可能只有Comiket展会，它也确实造就了几款游戏的成功，比如《Recettear》，但都仅限于小圈子里的成功，无法诞生像《我的世界》那样的现象级游戏。

独立开发了《洞窟物语》的天谷大辅，应该是日本最具代表性的独立开发者。《洞窟物语》被移植到多个家用机和掌机平台上，2012年还出了一个3DS的重制版，在商业和知名度方面都达到了日本独立游戏的最高水平。天谷大辅说：“像我这种做独立游戏的人，都不会想太多商业层面的事。我们有时候会聚在一起喝几杯。我们有NICONICO动画，很多对话都是在那里开始和结束的。这里没有大型的独立开发者聚会。我在现实世界中没有多少做游戏的朋友，我通常都是在线上和大家交流。”

日本的独立游戏圈子难以发展壮大，与日本的社会形态有关。日本人崇尚的是终身雇员制，人们更加倾向于找一份能干一辈子的稳定的工作，而不是在一个高风险的行业里自主创业。日本政府对创业者也缺乏支持，在租赁办公室和贷款方面门槛较高。

天谷大辅说：“想进游戏业的人都认为要进一所游戏大学，然后到游戏公司求职。其实现在有很多机会可以做自己想做的游戏，我希望年轻人看到这些机会，这样这个圈子才能做大。”

《东京丛林》本来从未打算在欧美发售，后来在口耳相传的作用下，以及许多欧美媒体的关注下，索尼才决定将其翻译成英语后通过PSN发行。实际上本作确实获得了欧美玩家和媒体的强赞，获得了一群忠臣粉丝。其实欧美市场对于很多日本小开发商来说还是一片处女地，XBLA、Steam等平台都有巨大的潜力。

在BitSummit期间，七音社创始人、《啪啦啪啦啪》的创造者松浦雅也也表明了他对新一代独立开发者们的支持，他在演讲中表示，自己对于海外市场比较了解，如果独立开发者同行们有需要，他会尽一切可能提供帮助。这次BitSummit总共有200多人参与，其中有50多名开发者和小团队，Epic Games和Unity的日本办事处高层发表了演讲，三位Valve的代表专程从美国赶来回答Steam的相关问题。也许这个小小的盛会，终将产生日本的独立游戏联盟。

VR技术崛起与街机的复兴

虚拟现实技术的未来不在你的客厅里，而是在你已经遗忘的街机厅里

曾几何时，如果你想玩到最尖端、最前沿的游戏，就必须从你舒服的家中走出来，踩十几分钟的单车，到烟雾缭绕、鱼龙混杂的街机厅，把你攒了几天的零花钱兑换成游戏币，然后排在里三层外三层的人群中，一边看着高手们对决《街霸II》，一边等待着把捏出汗的硬币塞进投币口的幸福时刻。然后又过了几年，一座座豪华商场拔地而起，富丽堂皇的游乐中心取代了破旧的街机厅，模拟驾驶舱的《梦游美国》、用逼真光枪玩的《化解危机》，还是明显超越你家里的PS版……

于是又过了十几年，更加豪华的购物中心角落里，也躺着一些落寞的街机，它们的画面还是和十几年前一样。而现在你iPhone里的《真实赛车3》，都能把那些大型笨重的街机游戏甩开几条街……

街机游戏为何停止了前进的步伐？

“数字户外”的崛起

Kevin Williams可以回答这个问题，他是“数字户外”（Digital Out-of-Home）娱乐产业的代表人物，这个花哨的名词指的是所有需要专用娱乐场所的互动娱乐。Williams曾在90年代初从事“虚拟现实”技术的开发，也曾与世嘉、迪士尼和Infogrames等公司合作。他是“DNA协会”的创始人，该协会举办的“DNA大会”是“数字户外”互动娱乐产业的一个权威盛会，2011年于伦敦举办，2012年在加州举办。

Williams认为，传统街机游戏的消亡，是因为街机制造商们逐渐放弃了能创造出革命性画面的专用硬件架构。过去的街机基板都是用自己的专属技术，成本很高，但是性能也远远强于同时代的家用机。但是从PS开始，街机和家用机之间的技术逐渐融合。世嘉把DC的相同技术用来生产新街机基板，NAMCO在PS的基础上开发了System11基板。这些基板虽然性能不够强，但是成本大幅降低，逐渐成为街机厂商的标准选择，于是在街机专属基板技术上的研究逐渐走入死角。

换句话说，家用机性能的进化导致街机游戏画面的优势逐渐丧失。但是，电影院并没有因为录像带和DVD的出现而没落，街机同样也有家用机不可能实现的优势。Williams认为可以将主题公园中的一些游乐设备与街机结合。电影院

的大屏幕与音响是任何家庭影院都无法取代的，而那些需要大型器械辅助实现的游戏体验也是家用机永远做不到的。此外，家用机在这一次的世代进化中，画面的提升幅度也进入瓶颈，这对于街机的逆袭是一大利好。现在的一些前沿街机已经实现 1080p 的游戏画面、裸眼 3D 的屏幕，甚至虚拟现实的显示设备。

还有一个只能在街机厅实现的游戏类型是社交游戏。这不是通过网络实现的社交性，也不是任天堂那种四个人围在电视机前的社交性，而是回归社交本源——让一屋子里的数十上百人一起互动。去年在洛杉矶举办的 DNA 协会上，就出现了一款一百人玩的捉迷藏游戏，利用了 Kinect 的技术。这种游戏可以在酒吧、俱乐部、会所等地方经营，拓宽了街机游戏的定义。



实境模拟

新兴的虚拟现实技术，与游戏社交性的不断提高，为街机业的复活创造了条件。比如最新的模拟驾驶技术已远远超越过去的街机赛车游戏，RaceRoom Entertainment 推出的赛车框体能够更真实地模拟赛车实况，还有 Motion Simulation 推出的 TL1 概念机，通过 360 度无死角的画面、模拟真车的座椅动态，可实现超逼真的赛车体验。Maxflight 公司推出的一款飞行模拟设备可以 360 度旋转，真实模拟驾驶飞机的各种状态。还有一些拟真型街机可以多人玩，以实现经营收入的最大化。Triotech 推出的“XD Dark Ride”是一种所谓的“互动剧院”，可以 8 人同时玩。玩家就像观看 4D 电影一样坐在一排会随着画面而动的座椅上，戴上 3D 眼镜，在环绕屏幕中感受身临其境的多人冒险，一起拿起光枪消灭敌人。

这些技术极具应用前景，不过也谈不上创新。几十年前世嘉已经在摸索各种能够想到的实境模拟游戏，现在的技术只是在画面和模拟逼真度方面做得更好。不过也有一些正在涌现的产品是真正突破性的。Creative Works 公司推出的《狂暴镭射（Lazer Frenzy）》让玩家进入到激光构成的迷宫，全身心体验当一名特工的感觉。

日本街机老当益壮

这些来自欧美的虚拟现实型街机设备，都是出自玩家陌生的公司。而世嘉、KONAMI、NAMCO 等老牌街机劲旅目前几乎只活跃于日本本土。日本的街机业虽然在衰退，但仍然是一块大市场。网络正在成为日本街机业的重要推动力，其中以世嘉做得最好。世嘉在全日本的街机分店都建造了 ALL.NET 街机网络，让街机业实现丰富的网络应用。由于该网络的成功，昔日死敌 NAMCO 也答应在其各街机分店推行 ALL.NET。NAMCO 近年来也推出了不少大获成功的新街机，比如双人恐怖射击游戏《黑暗逃亡（Dark Escape）》，这款游戏可以监测玩家的心跳速度，有时候还会喷出一团青烟，配合立体画面，营造虚拟与现实结合的恐怖氛围，玩家的座椅也会随着画面而动。

很多评论家都认为 PS4/Xbox One 将会是最后一代游戏机，Williams 相信这将会是街机业复兴的契机。保持固定规格不变的游戏机终于要退出历史舞台，为特定的游戏体验开发特定的硬件，这样才能实现最完美的游戏体验，而这正是街机游戏存在的价值。家用机走向瓶颈，意味着街机的出头之日。免费游戏的繁荣也可以说是街机游戏灵魂附体——每次付费的金额小，但是要不断付费才能将游戏进行下去，这跟街机的投币经营原理是相同的。



自动虚拟环境

说到底，技术瓶颈决定了家用机与街机游戏的此消彼长。街机曾因画面技术上的瓶颈而被后来居上的家用机取代，现在家用机也遭遇画面瓶颈，而街机正借助多种虚拟现实技术带来游戏体验的飞跃。除了以上所述，3D 投影映射技术的崛起也在创造更有代入感的街机游戏环境。所谓的“CAVE-Computer Automated Virtual Environments，计算机自动虚拟环境”技术获得了突破性的进展，该技术会将画面投射到玩家周围环境中所有能够看到的物体表面上，将玩家的周围变成游戏场景。微软也曾申请了同类技术的专利，并且演示了该技术在家庭环境中的应用。但是因为普通家庭家居环境的限制，“把客厅变成游戏场景”无法做到太逼真。而街机厅可以为此技术建造最匹配的场所，实现真正的 360 度场景融合。

Williams 认为，街机业的复苏正进入到最关键的时期。假以时日，玩家将会像几十年前那样，放下手柄，跑到附近的街机厅，投入到最前沿、最真实的游戏世界。

时之笛：史上第一神作的开发秘话

《塞尔达传说 时之笛》诞生15周年之际，宫本茂谈当时的制作秘话

对很多人来说，《塞尔达传说 时之笛》是史上最优秀的游戏，至少很多媒体是这么认为的。虽然每年都有游戏冲击史上媒体最高评分，但最后依然是《塞尔达传说 时之笛》在Gamerankings史上最高分游戏的位置上巍然不动。这是诞生在任天堂艰难时期的神作，那时任天堂的处境就像今天一样。也许正是在这样的困境中，才能激发创作者们的斗志，诞生令人敬畏的传世之作。

店员的期待

1997年，他曾经在《时之笛》开发中期的紧张阶段，短暂离开任天堂京都总部，回到了家乡。他在金泽的母校发表了演讲。然后他途经一家小便利店，店员看到他时露出了惊讶的表情。

"宫本先生，你在干嘛？为什么你会在这儿？"

店员看着一脸茫然的宫本茂，继续说："你应该在京都赶紧把那款游戏做完啊！"

当时PS风头正劲，而游戏匮乏的N64极度萎靡。任饭们都苦苦期待着任天堂祭出《时之笛》这张王牌，带领N64打一场漂亮的翻身仗。

《时之笛》的首次对外公开是在1995年。在Space World任天堂私家展会上，《时之笛》演示了一个技术DEMO。当时《超级马里奥64》已经有50%的完成度，以可试玩的状态出展。对任天堂来说，《超级马里奥64》是3D游戏的试水之作，而《时之笛》的使命，是为玩家带来真正的3D世界冒险体验。

"当时我们不大清楚3D画面究竟会有多强的视觉冲击，也不知道我们能做到什么地步，"宫本茂说。"开发《马里奥64》期间，我们摸索了3D游戏的可能性，这一切都成为下一个《塞尔达》的基础。"

宫本茂的得力助手小泉欢晃说，在开发《马里奥64》期间，游戏策划们都要时刻准备一个笔记本，记录可以用于《塞尔达》新作的游戏创意。

狂野蹄声

1977年，宫本茂带着一堆自己设计的玩具到任天堂面试，他带的玩具中，有一个是三叉形的秋千。宫本茂很喜欢从简单的概念中衍生出复杂的东西，20年后，他在《时之笛》中也使用了同样的技巧。

今天，宫本茂在任天堂扮演的角色，需要的是俯瞰全局的能力，但他认为自己真正感兴趣的是细节。90年代中，宫本茂已经是兼顾任天堂所有大作项目的总制作人，但他因为自己的爱好而深度参与了《时之笛》的细节制作。他说，这是一个充满乐趣的过程。宫本茂说："在那个年代，做游戏的过程就是在不断摸索，而摸索总是充满乐趣的。"



最初，宫本茂想做的《塞尔达》是第一人称视点呈现的，很快他发现这条路行不通。改成第三人称视点后，同样是困难重重。在此过程中也尝试过战斗以全3D进行，而其他很多部分采用类似于轨道式射击的方式前进。《时之笛》早期的很多样本都是根据《超级马里奥64》的技术研究制作的。

宫本茂小时候就对美国西部狂野的题材十分着迷，他经常会拿个铝杯从水池里舀一杯水，然后像马蹄一样的节奏一下又一下地撞击水泥墙，对他来说，那就是骏马在狂野飞奔的声音。

在《时之笛》的设计过程中，马的出现是一个转折点。这是小泉欢晃提出来的一个创意，当技术人员做出骏马在3D世界中飞奔的片段，包括宫本茂在内的主创人员都意识到一定要在游戏里做出一个巨大的空间让玩家策马奔驰，这成为了《时之笛》的一个主基调，主视点、轨道式等概念都被抛弃了。宫本茂要创造一个巨大的海拉尔大陆，玩家会在骑马时看到日落与日出。林克将会在马背上射杀幽灵、与骷髅战士决斗。

另一个转折点是林克本身。《时之笛》讲述的是一个男孩成长为成年勇者的故事，任天堂最初制作的就是成年版的林克，然后又做了一个少年版林克。两个版本宫本茂都很喜欢，所以就决定两个版本都用上，一个主角、两个不同时期的背景设定就这样确立了。最初是从男孩的视角看海拉尔，当他长大后，海拉尔也发生了巨大的变化。

遗憾与欣慰

《时之笛》的最后一年，开发进度进入佳境，虽然每天都在加班，但也充满乐趣。每一天游戏的版图都在扩张，创意在不断的爆发，这一切将凝聚成史上最受好评的游戏。

宫本茂说："当时我们很怀疑这游戏是不是永远也做不完了，但大家都做得很开心。"

在游戏制作后期，宫本茂要求将洋笛的歌曲数量增加一倍，这让开发团队的压力倍增，因为对游戏性造成很大的变化，不过结果再次证明宫本茂的想法是正确的。

在后期阶段，大家都在不停地测试《时之笛》无数的迷宫，对迷宫布局进行精细调整，再加入更具挑战性的谜题。在此过程中，大家都没有意识到把水神庙做得太难了，难到简直有点变态。

"这至今仍是清沼英二最大的遗憾之一，"宫本茂说，"因为他到现在还是不断听到有人抱怨那个迷宫太难了！"

"但他还是坚持认为那个迷宫并不难，只是要不断把鞋脱掉再穿上，所以说不是难，而是不方便！"

与《众神的三角力量》相隔七年，《时之笛》终于完成。宫本茂有个儿子，在《时之笛》完成时，他已经上小学六年级了，他还有女儿，那时在上小学三年级。

"这是第一个我女儿能坐下来一玩好几个小时的游戏，结果她成为了一个《塞尔达》的铁杆粉丝！"宫本茂笑道。"也是因为《时之笛》，我和女儿终于有许多游戏方面的话题可以聊。"

《游戏开发者》杂志尸检报告

备受业内人士尊敬的专业杂志也倒下了，幕后缘由揭秘

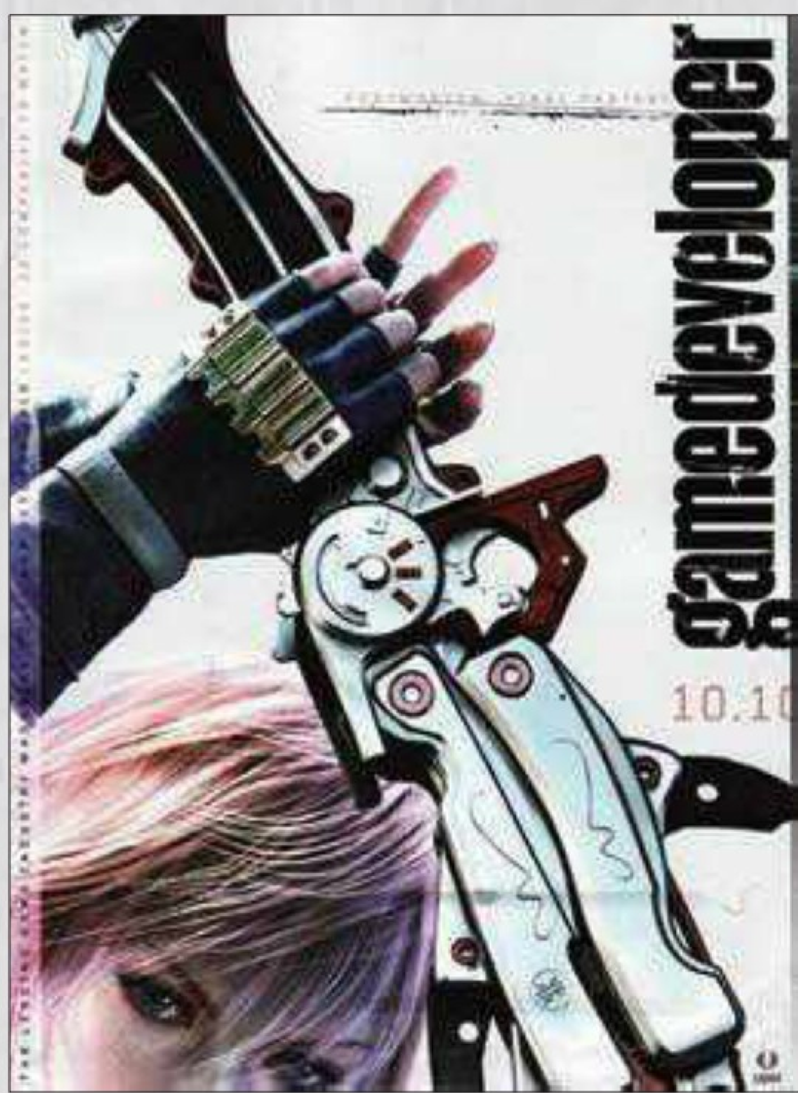
在出版业的大萧条中，《游戏开发者（Game Developer）》杂志也终于倒下了，没能撑到自己的20岁生日。2013年6月/7月刊成为该杂志的最后一期。

《游戏开发者》创刊于1994年3月，开始是季刊，因为读者反应强烈，很快就变成月刊。在这19年的时间里，经历了多次的公司更名，以及四次的大型改版。在该杂志工作时间的是其主编Brandon Sheffield，最近他对《游戏开发者》的兴衰进行了回顾。

开发者的首选杂志

《游戏开发者》是在欧美游戏圈备受尊敬的杂志，大部分行业内人士是可以免费取阅的。杂志的内容大多是游戏从业者的经验分享，一般是围绕某些大作的游戏开发过程经验与教训分析。供稿者自然是圈内人士，他们也可以在《游戏开发者》的姊妹网站Gamasutra上发布文章，但是很多人会说："我可以把这篇发在Gamasutra上，但我还是希望能把它印出来。"对很多人来说，能够被"初版"还是比较有吸引力的，虽然看的人可能更少，但是会让作者感到自己写的东西提升了一个档次。Sheffield说："这就像做家用机游戏总是令人觉得更高端一样——我们是在它的陪伴下长大的，所以它肯定'更好'不是吗？所以很多游戏开发者盲目地把游戏做到主机上，而不是选择其他更合适的平台。"

《游戏开发者》杂志的一个重要优势，是其与游戏开发者大会的密切关系。每年的游戏开发者大会都会为《游戏开发者》杂志提供醒目的广告位，这使其在业内有强烈的存在感。



《游戏开发者》杂志吸引行业人士注意的另外一个主要手段是每年例行的"游戏从业者薪资调查报告"，以及评选游戏开发软件优劣的"前线大奖"。前总编Jill Duffy曾经说过："我们把本来不可能做好的东西做活了，这是因为我们聘请了外部专家进行调查并分析结果，而且我们年复一年地坚持请同一家合作伙伴来做。"

每年《游戏开发者》的薪资调查都是根据数千份调查问卷分析统计而来，虽然业内对该报告的可信度一直有争议（大部分人认为报告中的数据被夸大），但是在不可能获得各公司提供的实际薪资数据的情况下，这已经是能够统计出的最准确的数据。

"前线大奖"则是游戏开发软件方面的权威大奖，各工具软件供应商对此奖项非常看重，比如Epic就总是在各种场合与宣传材料中宣城自己获得了"前线大奖"连续多年的最佳引擎奖。

行业巨变

《游戏开发者》杂志的大部分文章是从行业内约稿，所以编辑人员的数量不多，到其停刊之前，主要制作者只有两人，一个是编辑Patrick Miller，还有一个是产品经理Dan Mallory，另外还有一位兼职的美术总监Joe Mitch，一个兼职的销售人员Jennifer Sulik，另外在纽约有一个Pete Scibilia负责与印刷厂对接。实际上，从2005年以来，《游戏开发者》杂志的全职人员就一直只有两人。

《游戏开发者》杂志的重点内容是其特色栏目"游戏尸检报告（postmortem）"。大部分开发者都愿意写这样的"尸检报告"，这意味着能够登上杂志封面，对游戏本身有宣传作用。但是在栏目中，除了有歌功颂德的"做对的事"之外，还有反省过失的"做错的事"。栏目的用意是通过这样的回顾，给同样是游戏从业者的读者们提供一些游戏开发商的实用参考。但是这样的负面内容往往会导致文章无法刊登。Sheffield说："经常会有花了几个星期编辑和修改的尸检报告刊登不了的情况，理由是'某些重要股东不同意'。"

作为一本B2B（面向行业内）杂志，《游戏开发者》是向各种游戏开发者免费赠阅的，收入主要靠广告。但是近年来游戏公司数量的收缩，导致其广告收入来源大幅缩减。过去有大把游戏开发工具供应商在该杂志做广告，后来这些公司破产的破产，并购的并购，最后生存下来的只有几家大公司，所以广告客户的数量急剧收缩。

另一方面就是来自网络的不可避免的冲击。广告客户们发现在Gamasutra做广告的效果比《游戏开发者》好得多，毕竟网站的访问量要比杂志读者多得多。此外各种社交网络的崛起也为广告客户们提供了更好的宣传渠道。所以从2004年开始到2011年中，《游戏开发者》就没有专门的广告销售人员。该杂志与Gamasutra和游戏开发者大会（GDC）都是属于同一家传媒集团，一般来说，客户主要是在GDC和Gamasutra投放广告，《游戏开发者》沦为附赠的广告资源，其广告收入实际上一度低于印刷成本。Jennifer Sulik成为《游戏开发者》的广告销售员后，其广告数量有所增加，有手机广告，也有汽车广告，到了2013年实际上处境有所改善，已接近于其利润预期。Sheffield说："如果我们早点有专职销售人员，也许就不会走到今天这一步。"

"很多人听到这个可能会很惊讶——《游戏开发者》虽然刚刚停刊了，但它一直是有盈利的。可能不是每个月都盈利，但确实每年都有盈利（就我所知）。当然，我们对母公司贡献的利润是在不断降低的，但总算是有利润的。我们有广告收入，有数字发行收入，作为一家小发行量的杂志，确实已经做到很好了，但还没有好到让我们的母公司满意。"

迟来的转型

去年《游戏开发者》杂志推出了数字版，获得了相当不错的反响，可惜为时已晚。杂志社的人员太分散，人力太有限，谁都没时间做数字版。很多杂志都在iOS和Android上推出针对手机与平板特性的电子杂志，也尝试采取付费订阅的方式，而《游戏开发者》进入这一领域的时间太晚，其电子版阅读体验也不够好。很多读者反映他们自己下个PDF在电脑上看也比官方APP的阅读体验好。

由于对集团的收入贡献小，《游戏开发者》杂志很难获得高层的资源支持，想要发行手机版、进入新市场，都经常因为缺乏预算而难以开展。Sheffield多次提出共享集团的广告销售人员，但不仅没有获批，想要共享Gamasutra的美编也是一件很困难的事。"美编不够用导致延期"的事经常发生。

2004年9月Sheffield加入《游戏开发者》团队之前，当时的全职人员包括一名主编、一名编辑主任、一名专题编辑还有一名助理编辑，此外还有一组编外人员负责杂志的生产和发行，另外也有专门的广告

销售人员。

随着杂志发行量的下降，母公司开始削减职位，或者将职位并入到其他部门，剩下的两三个人要干原来五六个人的工作，从排版到销售、印务都要兼顾。在工作量大幅提升的同时，他们对未来的职业前景也失去了信心。

《游戏开发者》的供稿者都不是专业写手，他们都是游戏开发者，其中有不少并非以英语为母语。所以他们提供的稿件必须进行深度的修改和编辑，人手不足的问题变得非常明显。另外一个问题是与玩家的互动太少，Sheffield 承认，有时候他们完全不知道读者的需要，因为愿意给他们写邮件提意见的读者少得可怜。他们也不知道哪些文章更受欢迎。

“我曾真心以为我们可能会是最后一个存活的游戏杂志，因为其他的都倒下了，而我们还是盈利的，而且也无法继续精简人员了。但有时候一点点利润对公司来说是毫无意义的。”Sheffield 说。



救不了自己的救世魔神

加拿大硅骑士工作室倒闭，被控欲金蝉脱壳甩开债务



《救世魔神（Too Human）》开发商硅骑士工作室，如今已关门大吉，办公室设备与游戏素材也已全部变卖，整个公司仅剩区区数人。但它依然存在，与 Epic Games 的官司是它继续存在的惟一理由。

去年夏季，硅骑士已经裁掉了大部分人员，就在那时，硅骑士的主力成员们，包括创始人 Denis Dyack，创办了一家新工作室：Precursor Games。硅骑士的原办公室在加拿大安大略省的圣凯瑟琳，而 Precursor Games 就在其西面 30 英里处。这家新公司成立后，购买了硅骑士留下的一些资产，包括美术素材、办公桌、电脑等。他们打算开发的新作叫做《永恒之影（Shadow of the Eternals）》，是《永恒黑暗（Eternal Darkness）》的精神续作。据知情人士透露，硅骑士至今未申请破产。

2012 年 7 月硅骑士将其资产卖给了 Precursor Games，当时 Epic Games 的律师就上诉法院，要求硅骑士将其所有电脑格式化，确保硅骑士的游戏引擎以及素材不会被转移到新公司。法庭文件显示，这些电脑被卖掉之前已经全部被清除干净。而根据安大略当地的房地产中介透露，硅骑士工作室的那座可容纳 100 人办公的三层楼办公室，目前已经完全空出，等待新租客。

宣布成立 Precursor Games 及其新项目后，Dyack 回到了硅骑士的论坛，确认其已经离开了硅骑士，目前的身份是 Precursor Games 的首席创意官。他还邀请原硅骑士员工们加入他的新公司。“我知道有些人对局面的发展感到失望，我和其他人也感到失望。不过，相信我，我们不会受困于此，现在我们正往积极的方向发展，希望你们也能加入。”

Precursor Games 的首席执行官 Paul Caporicci 表示，Precursor 和硅骑士没有关系，但他承认确实采购了他们的一些设备。“硅骑士将一些财产折价卖给了被裁掉的员工们，我们以及其他一些公司把这些设备收购了。与恶劣的经济环境中裁员的其他人一样，我们只是想扭转困境。我们想借此机会把《永恒之影》做出来，满足一些玩家的需要。”

硅骑士创办于 1992 年，其早期作品主要通过 Strategic Simulations 公司发行，面向 DOS、雅达利 ST 和 Amiga 电脑等平台。之后随着一款《血兆 凯恩的遗产》而开始进入家用机游戏开发领域，并且与任天堂合作推出了《永恒的黑暗 圣灵镇魂歌》，并负责了 NGC 版《潜龙谍影》重制版的开发。该

作获得了业界的强烈关注，那时是硅骑士的巅峰时期。

2008年，投入巨资开发的《救世魔神》在X360上发售，这成为硅骑士走向没落的开始。该作原本是十几年前的企划，当时是计划于1999年先推出PS版，之后再推出NGC版。后来硅骑士与任天堂的合作关系告吹，接着就搭上了微软，使用虚幻引擎3为X360开发原创游戏。

在2005年的一次采访中，Dyack说："这是一个令人敬畏的引擎，有着伟大的技术，将会让我们更专注于内容的制作。它的技术是内置的，我们会进行大幅改动。我们也是技术型的公司，我们的技术部门已经对引擎进行改造，Epic方面也非常支持。"

然而硅骑士后来却起诉Epic Games，声称Epic未能向他们提供一个可用的游戏引擎，还"破坏了硅骑士以及其他人开发新作的努力"。而Epic随后成功反诉，法院判硅骑士赔偿445万美元。结果硅骑士作茧自缚，被法院勒令摧毁所有《救世魔神》和《X战警 宿命》，正在开发中的《沙人（The Sandman）》、《Siren in the Maelstrom》以及《The Box/Rytualist》全部被迫终止。硅骑士对此判决结果不服，今年初再次提诉。

在2007和2008年，硅骑士都有获得政府开办的"媒体开发公司OMDC"提供的出口基金支持。在开发《救世魔神》与其他未发售的新作期间，硅骑士获得了加拿大政府多种政策扶持的总计450万美元资金赞助。2008年，就在《救世魔神》发售之前，硅骑士还得到了安大略省政府的一笔100万美元的资金。在当时的声明中，硅骑士透露其正在开发一款第三人称视点动作/心理惊悚游戏，计划于2010年在"所有次世代平台上发售"。

2010年，硅骑士获得了安大略联邦经济发展署提供的将近400万美元的一笔贷款，当时指明的贷款用途是"开发一款能够吸引广大玩家的全新3A大作"，并创造65个新就业职位。硅骑士还获得了安大略经济发展部、贸易及就业部的资金支持，条件是创造80个新职位，以及保护现有的97个职位。这笔钱也计划用于开发一款3D游戏引擎，其中将引入"全新高级镜头系统"，并将"提升音质与画质，实现更好的计算技术"。硅骑士还计划利用这笔钱进入游戏发行领域。但是Denis Dyack后来表示，这些说话的钱从未到帐，硅骑士从未获得政府的任何资金。政府方面表示，因为硅骑士没有达成约定目标。硅骑士到底有没有拿到钱？究竟还欠政府多少？这一切外界都无从得知。

Precursor Games是由一些硅骑士核心成员成立，也沿用了原来的一些办公设备与美术素材，所以债主们难免会找上门。但破产专家史密斯认为，从法律角度来说，他们可以不用对硅骑士的债务负责。包括Epic在内的债主们就算胜诉，硅骑士也可以请求重审，除非控方可以拿出证据证明两家公司之间确实有关系。

而Precursor Games的首席执行官Paul Caporicci坚决撇清了与硅骑士的关系："我们是一家完全不同的独立实体，一直都是如此。Precursor与此案从无任何关联，我们购买的是完全清空的电脑，仅此而已。Precursor Games没有义务承担任何债务。我们谨祝福硅骑士好运。"





反叛猎手：真实系洛克人的悲剧

《银河战士Prime》的开发团队曾受命开发《洛克人》的FPS

2010年，CAPCOM找到了《银河战士Prime》的开发团队，希望他们打造一个新时代的《洛克人》。表面上看来，这是一个再合适不过的选择。《银河战士》与《洛克人》一样，标志性角色都是用手臂发炮，经常被人拿来对比。《银河战士Prime》成功将八位机时代的经典复活，还有谁比他们更能胜任《洛克人》的再造？

这款游戏的代号为"Maverick Hunter（反叛猎手）"，是一款FPS游戏。这无疑是一个非常符合CAPCOM商业诉求的游戏项目。作为《洛克人》之父的稻船敬二，推动了CAPCOM多个游戏系列的对外授权制作。通过西方团队创造新洛克人——这是自然而然的选择。CAPCOM找到了美国德州奥斯汀的Armature工作室，这是由《银河战士Prime》原班人马创办的工作室。为电影《钢铁侠》设计铁甲的美术师重新设计了洛克人的造型。游戏本身则是根据《洛克人X》的世界观制作，采用更黑暗、更成人化的游戏基调。

虽然是一款FPS游戏，新版《洛克人》忠实保留了原作中洛克人的能力，包括急冲、在墙壁间跳跃等。不幸的是，这款游戏与《洛克人传奇3》、《洛克人世界》、《洛克人Online》等众多《洛克人》新作一样，在外界从未看到任何画面之前就被取消了。

据CAPCOM方面的多名知情人士透露，Armature的"反叛猎手"

已经做出了样品，并且完全可以操作。整个项目从启动到取消只有半年时间，大约是2010上半年的事。据说试玩DEMO看起来还是有些带感的，但还是被认为风险太大，在稻船敬二2010年底离开CAPCOM之前，此项目已被悄然扼杀。

对经典系列进行改造是一件高风险的事，尤其是将卡通型的游戏往写实的方向改造，变成雷的几率比成为神作的可能性大得多。在《洛克人》之前，X360的初期游戏《炸弹人 零点行动》就是一个典型案例。

《洛克人X》的真实化

1993年，面临FC到SFC的转型，考虑到新主机更强的画面处理能力，为了呈现出细节更丰富的角色，稻船敬二和他的开发团队决定创造一个“更成熟”的角色，于是诞生了新主角“X”。在《洛克人X》的世界观众，故事发生在《洛克人》原作的100年后，人类原本与机器人和平共存，但是一些机器人暴走变成罪犯，他们被叫做反叛者。于是另外一个机器人特遣部队“反叛猎人”因此成立。Armature选择了《洛克人X》的世界观，保持了一些主要元素，包括X和Zero，洛克人也将有一个新的人类伙伴，是一个酷似布鲁斯·威利斯的警察。人性与机器人之间的反差是游戏的主题，洛克人的性格有时候比他的人类伙伴更像人类。

游戏中还有一些更严肃的主题，比如Zero多次牺牲自己拯救X，同时他也苦恼于自己的起源——他曾是一个杀人不眨眼的反叛者。在游戏的最后，主角们逐个战死，战火吞噬了世界，人类只能逃往地底。

“反叛猎手”是由CAPCOM日本方面确立基本剧情和关键的情节点，最后是由Armature方面进行扩充和完善，他们还计划做成一个三部曲，在第三部终结篇里玩家将操作Zero，他将不得不摧毁变得过于强大、过于聪明的一个洛克人。

为什么要把《洛克人》变成FPS？稻船敬二说：“当时我在想，过去的洛克人粉丝过了20年后都已经长大成人了，想想如今成年人最喜欢的游戏类型，而且是在西方，那答案肯定是FPS。所以我觉得玩《洛克人》长大的人可能会喜欢，我觉得它会成为CAPCOM超级热卖的大作。”



该作的监制是Ben Judd，他是Grin开发的《生化尖兵》的制作人。后来随着稻船敬二的离职，本作连同当时在开发的所有《洛克人》一起被取消，留下来的只有一个用于证明其概念的操作DEMO。据说本作获得了内部的强力支持，可还是在一系列的评估会议之后被砍掉了。

新洛克人的铁甲是由Adi Granov设计的，他是个漫画封面插画家，画风硬朗，《钢铁侠》电影版的铁甲也是由他设计的。Adi Granov其实是出身自游戏行业，他曾在美国任天堂软件研发部门工作，参与了《希魔复活 精英部队》、《摩托艇大赛 蓝色风暴》等游戏的开发。新洛克人的形象反映了他的典型设计风格。

“反叛猎人”中的武器与攻击方式都更加基于现实。洛克人的炮击是机关枪般的厚重金属声，他的强力射击是导弹，而不是蓄能冲击波。他会冲入敌群中，这时镜头会变成第三人称视点，这时他会用近距离肉搏或能量波来杀敌。《洛克人》系列的核心特色，包括打倒BOSS获得能力以及即时更换武器，都得到了保留。在系列作中，会有特定武器克制特定敌人，这就需要玩家合理切换武器。

悲剧的Armature

2008年4月，《银河战士Prime》三部曲的三位主要创作者离开了Retro工作室，他们是总监Mark Pacini、首席美术总监Todd Keller以及首席技术工程师Jack Mathews。5个月后，他们宣布成立Armature工作室，地点就在原Retro工作室附近几英里处。接着《银河战士Prime》的场景美术师Elizabeth Foster以及高级工程师Steve McCrea加入了他们，在2010年又有两位旧同事加入。

尽管Armature有许多才华横溢的开发者，但这5年来似乎并未做出什么成绩。在其官方网站上仅列出了一款由其制作并发行的游戏——PSV版的《潜龙谍影 高清合集》。这是一家似乎一开始就受到厄运诅咒的游戏。在其2008年宣布成立之时，他们也宣布已经与EA达成独家发行协议，将开发一款PS3/X360游戏。当时他们的计划是专门开发新作创意，做出样本，然后通过EA的Blueprint部门卖给大工作室开发成完整的游戏。不幸的是，就在两个月后，EA关闭了Blueprint部门。Armature从此在公众的视线中消失。根据当时Armature一些员工的简历资料，当时Armature开发的游戏有一款“Wii的军事FPS游戏”，还有一款使用虚幻引擎3开发的射击游戏，以及一款与微软有关的游戏。另外，Armature或者说至少是Keller本人参与了《光环 十周年纪念版》以及《光环4》多人模式地图的制作。

之于《洛克人》系列，自从稻船敬二走后，CAPCOM对其未来的发展似乎也很迷茫。2012年是《洛克人》诞生25周年，而CAPCOM并没有大动作。即使CAPCOM决定花大力气再造《洛克人》，也不会是交给欧美团队——在一些列外包项目失败后，CAPCOM已明确表示今后核心系列将会由其大阪总部亲自打造，为此CAPCOM将在未来十年内扩招1000人。至于《洛克人》的FPS，CAPCOM方面已明确表示至少很长一段时间内不会考虑。CAPCOM也许还会对《洛克人》进行一些创新尝试，不过以手机游戏或网页游戏的方式推出的可能性更高。



网络喷子将摧毁游戏业？

网络暴民们让游戏开发者们不堪其扰，制作人被迫改行

游戏产业发展的最大敌人之一，也许恰恰是其最狂热的粉丝。游戏开发者们经常被他们最忠诚的拥趸骂得体无完肤，来自玩家的谩骂与游戏的开发过程相伴相随。有些开发者表示这是他们离开游戏行业的原因之一，还有更多人表示这类现象的普遍存在导致他们无法专心做游戏。

该问题已引起游戏业各方的广泛关注，国际游戏开发者协会执行总监 Kate Edwards 表示他们正准备成立支援组织着手应对此问题。

暴民的崛起

对任何事物的迷恋，一旦达到某种程度，就会催生狂热。狂热玩家们对游戏的开发者又爱又恨，他们可以为一款符合自己心意的游戏而掏心掏肺，也会因为不合心意的改动而恨不得痛揍开发者。网络论坛和社交网站的崛起，为他们提供了最好的发泄平台。

最近 Treyarch 的设计总监 David Vonderhaar 通过 twitter 公布了《使命召唤 黑暗行动 2》的最新补丁，将会调低某种武器的伤害值，以及另外两种武器的开火速度。结果这无伤大雅的小小改动竟然引发了网络暴力，有玩家威胁要杀了这个补丁的制作者。

4 天后《FEZ2》的制作者 Phil Fish 卷入了与写手 Marcus Beer 的争论，最后精疲力尽的他在推特中愤怒留言道："我他妈的恨透了这个行业，我不干了，《FEZ2》取消了，再见！"之后他发表正式声明宣布取消了《FEZ2》。

微软游戏工作室的创意总监 Adam Orth，从今年 4 月开始就在谈论 Xbox One 可能会强制要求 24 小时在线。由于许多玩家对此规定极为反感，于是演变成大规模的网络谩骂。最后 Orth 遭到了玩家的死亡威胁，微软方面则发表了致歉声明。此事闹得沸沸扬扬，传遍了全球。Orth 在一周后被迫离开了微软。

今年 3 月，《模拟城市》发售后收到了无数愤怒的电子邮件，推特上也是骂成一片，当然也不可避免的遭到了死亡威胁。

现实的威胁

Stephen Toulous 在 Xbox LIVE 事业部工作了 6 年，负责的是政策制定与实施，他表示这种现象无所不在。"我的 Xbox LIVE 上面有大约 70 条消息，其中有一半都是'我要杀了你'以及'我要找到你然后废了你'。其实我离开微软已经有两年了，到现在那些不知道我已经离开的人还老是来找我的麻烦。"

也有一些网络喷子们付诸行动，于是开发者们被砸门的情况也是偶有发生。Toulous 就知道一些朋友被玩家砸门，还惊动了当地的警察。Toulous 认为，那些砸门的一般都是青少年，成年网友虽然骂得很凶，但不会付诸行动。

Toulous 表示，作为 Xbox LIVE 的政策执行者，平常做的事就是封号，做这种差事必须要有很厚的脸皮，但不是所有开发者都那么厚脸皮。在微软工作的时候，Toulouse 的日常工作之一，就是帮助开发者们应付网络喷子。"很多开发者只是老老实实的做游戏，并不是每个人都像那些大嘴制作人一样愿意卷入网络骂战。所有当他们碰到这类事情的时候，往往会不知所措。"

Toulous 说，他之所以离开微软，是因为从公司的立场，微软也不知道该如何应对网络暴力问题。微软让他扮演的是类似于 Xbox LIVE 网络警察的角色，这就意味着会得罪许多人。他曾让微软给他配几个保镖，因为他在 PAX 等展会时曾碰到几个玩家扬言要杀了他。Toulous 离开后，在 Xbox LIVE 部门再也没人敢露面当网络警察，微软内部仍然有负责封号的人，但一切都严格对外保密。

谁才是毒瘤？

网络恐吓研究中心成立于 2005 年，两位负责人 Sameer Hinduja 和 Justin Patchin 从 2002 年开始就在研究此课题。他们发现，人们在上网的时候经常会摆脱现实中的传统道德及法律枷锁，变得畅所欲言，发表的言论往往是不考虑后果的。在一些网络恐吓导致青少年自杀事件发生后，就有社会组织推动成立了网络恐吓研究中心。现在该中心不仅在帮助青少年应对网络暴力，也在帮助游戏开发者们。

Jennifer Helper 最近离开了 BioWare，现在她是一个自由职业者，在写一本关于剧本设计的书。此前她是《龙之世纪 III》的高级编剧，而在开发《龙之世纪 II》时，她曾遭到过死亡威胁。

2011 年《龙之世纪 II》发售后，游戏开发团队里的很多人都收到了愤怒的邮件，论坛上充斥着"将开发者们炒掉"的请愿。就在那时，





有人挖到了Helper在六年前接受的采访，她在采访中说，自己在游戏产业里工作最不喜欢的就是玩游戏中的战斗部分。于是有人将访谈中的部分内容发到论坛上，作为证据，指责Helper是游戏战斗系统稀烂的罪魁祸首。后来更有帖子说她是正在摧毁BioWare的“毒瘤”。在此期间，Helper曾在推特上回应了几句，结果就收到了有人发来的死亡威胁邮件，还有人扬言说要在她孩子放学的路上把她的孩子做掉。

Helper说：“我认为长此以往我们将会失去很多人才，他们本来可以将游戏做得更好，但他们不想成为舆论攻击的目标。很多最好的美术师和编剧都是很敏感的人。”

Helper认为，现在游戏的制作成本太高，不能只满足部分核心玩家的需要，而有时候为了吸引那些不怎么玩游戏的人，难免就会让部分核心玩家不满。网络喷子们大多是这群核心玩家。“倾听粉丝的意见很重要，但同样重要的是了解那些不玩游戏的人喜欢什么。核心玩家想要一款完全为他们度身定做的游戏，对其他所有的新事物反感。他们会为符合自己标准的游戏歌功颂德，即使它的开发商因此破产。他们只管自己喜欢，不管开发者是否失业。只迎合这些人而不去想如何吸引新玩家，只会导致行业止步不前且不断亏损。”

愤而离去

其实不仅在游戏业，在其他娱乐行业里，类似的问题也广泛存在。今年1月，乔治·卢卡斯对《纽约时报》说,他之所以退休，与粉丝的谩骂不无关系。“大家每时每刻都在骂你，说你有多么多么糟糕，那我为什么还要继续做下去？”

Kate Edwards说：“如果乔治·卢卡斯这种在艺术和商业上都极其成功的导演，都因为厌倦了谩骂而退出，那么这真是一个非常严峻的问题。作为一个极具影响力的人物，他公开发表的这番话与很多人产生了共鸣。”

BioWare的联合创始人Greg Zeschuk也认为，网络暴力的问题在游戏业界日益严峻，“最小的问题都会把一帮人激怒”。不知道是不是因为类似的原因，Zeschuk与他的合作伙伴Ray Muzyka在去年宣布退出游戏业，现在Zeschuk才能以行外人的身份轻松地说出这番话，他明确表示自己很高兴离开了游戏业，今后永远也不会回来。

在这两位创始人退休之前，BioWare的《质量效应3》曾卷入网络暴力的风暴中心，其结局招致无数玩家的不满，其中一小撮人向BioWare的开发者们发出了死亡威胁。Zeschuk表示玩家对结局的负面反响如此之大，让整个BioWare都感到震惊，其危害之大也是他们实现完全预料不到的。Zeschuk曾在私下透露，这场风波也是他决定退休的原因之一。

经历了《质量效应3》的风波之后，Zeschuk认为此类死亡威胁正在成为业界的普遍现象，他对其长远的负面影响非常担忧。“做游戏的压力本来就够大了，我们要专注于做游戏，而不是被这些事所打扰。这会让我们最有才华的创作者失去动力。”



JEFF GERSTMANN的冰与火之歌



在过去的六年时间里，游戏媒体记者 Jeff Gerstmann 的职业生涯经历了如同过山车般的大起大落，在与复杂善变的人性、冰冷现实的商业以及坚定纯粹的理想“共舞”的过程中，Jeff Gerstmann 用自己的行动谱写了一曲游戏业的“冰与火之歌”。当年，因为对 Eidos 发行的《凯恩与林奇》游戏的低分评测，身为主管编辑的他被 Gamespot 网站扫地出门，一度引发了外界关于“编务独立”的激烈讨论。仅用了不到四年时间，他又以胜利者的姿态重回 Gamespot 的办公室，并将当年事件的真相和盘托出。然而遗憾的是，他最重要的合作伙伴，堪称人生挚友的 Ryan Davis，却在功成名就之际突然撒手人寰。Jeff Gerstmann 回忆说：“我和 Ryan 不想沦为商业的棋子，于是创建了 Giant Bomb 网站，我们深爱电子游戏，没有什么比大声说出你的真实感受更加靠谱的事情了。”

长久以来，游戏产业一直保持着竞争惨烈而又充满生机的生态氛围，这既造就了行业的快速增长，也暴露出诸多艰难的生存状态。作为游戏媒体，不仅仅是行业发展的记录者，还是游戏文化的传播者和产业革新的推动者。Jeff Gerstmann 的个人经历可以被视为游戏业风云变幻的一个缩影，其中，有关媒体记者同游戏开发商的关系更是一个值得探讨的话题。Jeff Gerstmann 言简意赅地指出：“我们同游戏公司有两点共同之处。首先，我们的服务对象是玩家，其次，我们所做出的努力，应该有助于提升这个行业的健康指数。不过，这两点经常被人们有意无意地遗忘掉。”也许最理想的一幅图景是：游戏公司不断推出优秀的作品，游戏媒体直言不讳地给出公正评价，商业和理想维持着相互尊重的平衡。而当年震惊游戏圈的“评分门”事件，却再次将人们的视线拉回现实之中。

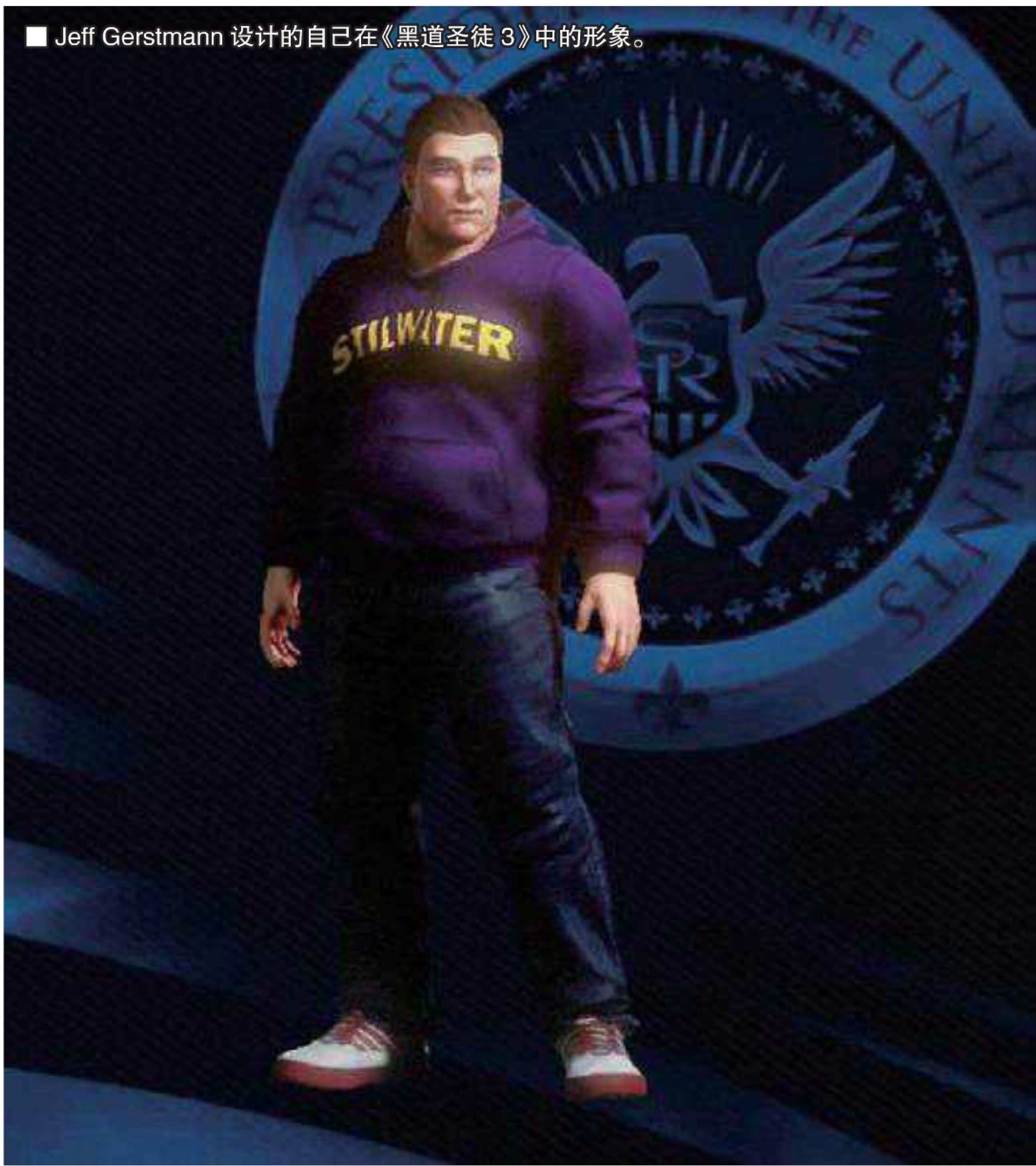
文 Delphi　美编 心の永恒

为游戏而生

1975 年 8 月 1 日，Jeff Gerstmann 在美国旧金山北湾地区的佩塔卢马市出生，作为早产儿，他的体重只有不到 5 斤，而现在俨然是将近 200 斤的大块头。整个童年时代，Jeff Gerstmann 最大的爱好就是躲在阁楼上玩各种电子游戏，当他的小伙伴到快餐店打工挣零用钱时，他已经能从当时知名的游戏刊物那里获得稿费了。高中毕业后，Jeff Gerstmann 很快就终止了大学学业，因为他获得了一份无法拒绝的工作邀请——成为 Gamespot 网站的全职记者。1996 年，Jeff Gerstmann 正式加盟 Gamespot，他精通各种游戏类型，文风犀利但并不标新立异。1999 年 9 月，他作为 Gamespot 的记者代表参加了美国 ABC 电视台的晨间新闻性节目《早安美国》的录制，该节目在纽约广场的摄影棚进行现场直播，主要围绕着各种新闻、谈话、天气以及有趣的故事展开。



▲ Ryan Davis 设计的自己在《黑道圣徒 3》中的形象。



■ Jeff Gerstmann 设计的自己在《黑道圣徒 3》中的形象。

在这期节目中，Jeff Gerstmann 受邀评论世嘉公司的新主机 Dreamcast，在给予整体好评的同时，他也直言不讳地指出，参加节目的一位世嘉员工所描述的“玩家可以见到雪花慢慢覆盖地面”的场景，根本没有出现在游戏成品中，一度令对方感到非常尴尬，Jeff Gerstmann 直率的个性可见一斑。由于工作出色，加上他对 Gamespot 第一次重大改版的建议实施效果颇佳——将电子游戏和电脑游戏报道整合在同一个网站上——他被提拔为编辑部主任，直接受 Gamespot 主编 Greg Kasavin 的领导。那段时期，无疑是 Gamespot 的黄金发展期，月访问量不仅位居欧美游戏网站之首，网站的游戏评测也成为行业的风向标，在玩家群体中拥有较高的公信力和影响力。在游戏圈摸爬滚打多年的 Jeff Gerstmann 成长为 Gamespot 的王牌编辑，撰写了大量游戏产品评测。

截止到 2007 年“评分门”事件爆发前，Jeff Gerstmann 撰写的游戏评测文章超过 1050 篇，给出的游戏平均分为 7.1，整体上来说是比较严格的。他曾经为《托尼霍克滑板 2》打出了 9.9 的超高分，2000 年发行的本作不仅拥有赛道定制功能，而且还加入了丰富的滑板公园场景，欧美游戏媒体普遍给予了近乎完美的评价。Jeff Gerstmann 评测的最差游戏非本世代的《胜利之日》莫属，这是一款 Midway 仿照《使命召唤》制作的第三人称射击游戏，虽然使用了虚幻 3 引擎，但画面表现极其平庸，人物好像僵尸一般，各种 Bug 满天飞，游戏在各方面都很差劲，给出 2.0 的超低分也算实至名归。Jeff Gerstmann 的游戏评测偶尔也会引发争议，比如育碧公司那款销量一般但媒体美誉度很高的作品《超越善恶》，综合媒体评分为 88，但 Jeff Gerstmann 只给出 8.3 的分数，引发了一些玩家的不满。

2007 年 11 月，Jeff Gerstmann 像往常一样发布了自己撰写的最新游戏评测——Eidos 出品的《凯恩与林奇 ：死人》，给出了平庸的 6 分评价。这篇文章成为了导火索，一场风波由此拉开了帷幕。当天下午，Jeff Gerstmann 被叫到了公司的会议室，等待他的除了 Gamespot 的新任主编 Josh Larson，市场部负责人等以外，还有 Gamespot 母公司 CNET 的高层，他们劈头盖脸地指责 Jeff Gerstmann“错误的游戏评测方式”，并宣称正是因为他本人不专业的工作，导致在 Gamespot 投放大量广告的 Eidos 十分不满，甚至威胁取消今后的广告计划。这并不是 Jeff Gerstmann 第一次因为游戏评测而受到公司高层的指责，他鲜明的个性使他根本不可能保持缄默，而随后针锋相对的发言则直接导致他丢掉了自己的工作。到 2007 年底为止，他已经在 Gamespot 工作了十一个年头。

在强调编务工作独立的同时，Jeff Gerstmann 略带轻蔑地指出 ：CNET 安插在 Gamespot 的市场团队过于缺乏经验，只要游戏开发商稍加恐吓，他们就表现得手足无措。双方的互相指责，导致 Gamespot 的编辑部和市场团队的关系愈加剑拔弩张。两周后，CNET 做出了将 Jeff Gerstmann 解职的决定，后者对此一点也没有感到惊讶。事实上，早在一年前，两个重要人物的离开，就已经为今日的局面埋下了伏笔。这两人其中之一是 Gamespot 的创始人 Vince Broady，他一直负责公司的商务工作，由于是编辑出身，他十分尊重编辑部的传统和言论自由，即使游戏开发商广告费来发难，他也能据理力争，拒绝干预编辑部的日常工作。另一位离开者是 Gamespot 的老主编，俄裔美国人 Greg Kasavin，他不仅是 Gamespot 引以为傲的编辑部文化的奠基者，而且十分重视游戏评测工作，善于排除各种外界干扰。

随着 Greg Kasavin 被 EA 洛杉矶重金挖走担任《命令与征服 3》项目的制作人，失去两把保护伞的 Gamespot 编辑部就显得有些势单力薄了。更要命的是，空出来的两个职位的继任者堪称是“编务独立”的敌人，Steven Colvin 成为 CNET 主管娱乐和游戏内容的副总裁，他曾经创办过 Stuff 杂志，这本杂志在游戏记者圈里可谓声名狼藉。为了吸引眼球，评测者在没有试玩过游戏的情况下，通过各种拼凑的信息对游戏胡乱评价。Steven Colvin 走马上任后，拉来了一份广告大合同，维旺迪娱乐花费重金在 Gamespot 网站上宣传他们的新作《50 美分 ：刀枪不入》，而 Gamespot 给游戏打出了 4.8 的不及格分数，这让 Steven Colvin 大为恼火，该游戏的评测者正是 Jeff Gerstmann。

取代 Greg Kasavin 担任 Gamespot 主编的人叫做 Josh Larson，他曾经是一名游戏产业分析师，善于公关和市场营销，却几乎对编辑工作一窍不通。可想而知，他和 Jeff Gerstmann 在日常工作中经常意见相左。“评分门”事件爆发后，据理力争的 Jeff Gerstmann 被解职，整个 Gamespot 编辑部士气低落，不少员工也动了辞职的念头。在我们深入探讨这一事件之前，首先要来分析一下《凯恩与林奇》到底质量如何? 是否真如 Jeff Gerstmann 所言，游戏本身“被一系列的系统问题、半吊子的人物刻画所拖累，所有该结合在一起的元素都显得支离破碎，最终的结果就是将这款游戏的潜力挥霍一空。”事实上，玩过这款游戏的人很容易将它看作一部华丽的电影预告片，而不是一款好玩的动作射击游戏。

《凯恩与林奇》真正的问题来自于系统，虽然不乏新意，但似乎并非制作组的重心所在。伙伴控制系统包括跟随、待命和攻击命令，部署起来比较简单，不过当玩家控制的伙伴超过 3 人时，下达命令会显得有些手忙脚乱。从设计理念上看，队友在战斗中可以做到自保，而且在危急关头，还能为主角提供弹药或注入救命的肾上腺素。掩体系统与可破坏的环境紧密契合，但游戏糟糕的 AI 让这些安排大打折扣，敌人或一味地躲在掩体后面，或站桩似的拼命扫射，甚至会毫无逻辑地突然窜出



■ Jeff Gerstmann 对《凯恩与林奇 ：死人》的评价成为了导火索。


■《凯恩与林奇》宣传图


■《凯恩与林奇》游戏截图

来送死。自动判定进入掩护状态，本来是为了简化操作，但实际效果令人沮丧：玩家经常“撞墙”，在不想进入掩体时，反而自动切换成掩护状态。

与一般的情节驱动型游戏不同，《凯恩与林奇》的剧本接近二流电影的水准，人物关系张力十足，当主角凯恩九死一生最终搭救出女儿后，得到的只是憎恨的眼神以及一句“I Hate You”，此时玩家可以深刻体会到凯恩内心深处的挣扎与痛苦。游戏为主人公的最终命运设定了两个开放式的结局，很多情节和背景语焉不详。如果说游戏前段趋近于城市黑帮风格，那么后期定位则转向了军事战争，游戏开发商不愿舍弃任何流行的好莱坞元素，不过这种大杂烩本身却没有给玩家带来应有的代入感。Jeff Gerstmann 的 6 分评测虽然显得有些苛刻，但依然处于游戏应得的分值区间，本作的综合媒体评分为 65 分。

有媒体评论认为，在多数时候，“编务独立”被视为一种组织原则或者权力分配协议，但在某些重要的场合，这关系到一种被称为“新闻独立”的无形资产。为玩家提供不向商业利益或其他因素妥协的真实的游戏评测，这是游戏媒体的使命。事实比什么都重要，而实现这一点，就需要给媒体人提供一种令他们感到骄傲的独立感——不需要讨好任何人，只需要坚持自己所相信的。Jeff Gerstmann 做到了，但 Gamespot 的高层没有意识到这是个比单纯赚钱更有价值的生意，他们在得到广告费用的同时，已经贱卖掉了自己最应当珍视的无形财产。上述评论固然振聋发聩，但对于编辑部和市场部门之间的关系，过于强调冲突与矛盾，而忽视了一些现实性因素。事实上，“评分门”事件的真相绝非如此简单，而解开其中奥秘的钥匙与两个问题息息相关：游戏媒体为什么要商业化? 媒体与游戏公司的关系到底是怎样的?

混乱局面

随着“评分门”事件的持续发酵，互联网上掀起了几乎一边倒的讨论热潮，Jeff Gerstmann 成为了对抗邪恶游戏公司，保持媒体独立精神的传奇英雄，而 Eidos 和 Gamespot 则沦为了众矢之的，在这场由玩家和媒体同行发动的舆论战争中，Gamespot 陷入了自创立以来最大的信任危机。更要命的是，在危机公关过程中，这家老牌游戏网站屡出昏招，给公众留下了不诚实的印象。首先,他们以“个人隐私”和“不能评论其他公司”为由，在近一周的时间里对 Jeff Gerstmann 的离职原因闭口不谈，与此同时,他们又悄然修改了《凯恩与林奇》的评测文章，在游戏分数没变的情况下，去除了一些语气较重的批评文字。玩家对上述行为当然不会买账，他们一方面通过投票，一度将《凯恩与林奇》的玩家评分拉低到接近 1 分，另一方面，Gamespot 的首页调查被黑客篡改，新的选项分别是：“把 Jeff 请回来”、“CNET 跪求用户宽恕”、“GameSpot 人气跌落谷底”以及“Eidos 公司最终分崩离析”。

由于同 Gamespot 签署的离职协议中包含相关保密内容，Jeff Gerstmann 对于自己的遭遇一直三缄其口，他并不希望成为一场公众事件的焦点人物，但现实还是不断给他带来新的伤害。当一位他熟识的记者联系到他时，Jeff Gerstmann 几乎用央求的口吻说道：“最近几天我被大量电邮和电话淹没了，我对此并不感到惊讶，但对去职一事真的恕难开口。我恳请你们不要在凌晨两点还打电话到我父母家去采访两位老人，游戏评论员只不过是寄身于父母家地下室里的乖宝宝，仅此而已。”从内心情感角度讲，Jeff Gerstmann 并不愿意看到亲手经营十余年的 Gamespot 受到更多的伤害，他认为是 CNET 管理层的强势改变了 Gamespot 独立而自由的编辑文化。而昔日的同事们并没有在这起事件中保持静默，他们选择了同 CNET 管理层公开决裂,纷纷“用脚投票”。

在 Gamespot 任职 8 年的 Frank Provo 率先提出辞职，他直言不讳地表态：“CNET 的管理层为了讨广告客户的开心，不惜压迫 Gamespot 编辑部就范。但我不想对人们撒谎，我无法对一款烂游戏的缺点轻描淡写。”接替 Jeff Gerstmann 出任编辑部主任，曾经为撰写游戏评测文章而玩坏了 7 个手柄的老编辑 Alex Navarro 则沉痛地表示：“如果事情没有发展到今天这样糟糕的局面，我是不会选择离开的，但是现在的 Gamespot 真的没有我们的容身之地了。”在接受同行媒体 1UP 访问时，他举了一个颇为形象的比喻，“还记得《模拟城市》吗? 建设一座充满生机、逼真得令人惊叹的城市是多么有趣。建成这座城市后，有些玩家会选择灾难按键，让龙卷风、地震甚至外星人入侵在城市上演，将你之前花费心血建立的城市摧毁……是的，现在的情况有点像它，我在等待某些人为我按动那个毁灭按键！”



▲ 1UP 的记者抗议 Gamespot。

Gamespot 的前任主编 Greg Kasavin 在自己的博客上声援 Jeff Gerstmann：“作为一名 Gamespot 的老雇员，Jeff Gerstmann 理应得到一个受到尊重的离去。”而另一位选择辞职的员工 Adam Buchen 则删除了自己的 Gamespot 账号，并号召大家采取类似的行动。CNET 的主要竞争对手，来自 ZD 媒体集团的部分员工，包括 1UP 的一些编辑，也在 Gamespot 办公室门口举起了抗议横幅，声援被解雇的 Gerstmann。截止到 2008 年初，Alex Navarro、Ryan Davis、Brad Shoemaker、Vinny Caravella 等 8 人先后离开了 Gamespot 编辑部，Gamespot 在黄金发展期组建的核心编辑团队一朝分崩离析，这给公司的高管带来了很大的恐慌。Gamespot 不得不在网站上发表了 FAQ 形式的声明，断然否定了各种传闻，并强调 GameSpot 从来没有偏离过评测准则，内部健全的制度能够防止市场销售影响编辑的日常工作。

一个引人注目的现象是，在“评分门”事件爆发后，Gamespot 的竞争对手们纷纷展开了各种宣传攻势，痛打落水狗，彷佛干预编务工作只发生在这家曾经是地球上最好的游戏网



▲ Greg Kasavin 的离开，是 Gamespot 的一大损失。

站身上。多年后，Jeff Gerstmann 坦言当时有不少游戏媒体邀请他做专访，却都无意为他提供一份工作，一些人是抱着消费这起事件的心态来推波助澜的，在 Jeff Gerstmann 看来，这恰恰证明了游戏产业媒体环境的恶化。需要特别指出的是，在游戏媒体内部，市场部门同编辑部门之间并非单纯的对抗关系，舆论将后者视为白衣骑士，而前者则成了游戏媒体自由独立的敌人，不仅有失偏颇，而且有违事实。Gamespot 市场部一位员工在网络上匿名发言，称自己所属的团队一直在为 Gamespot 的生存和发展而努力打拼，两个部门互不隶属，一味指责显得并不公平。

游戏媒体圈同样有自己的江湖规则，在外界看来，游戏媒体的广告部门同游戏公司交好是很正常的事情，其实，媒体的编辑们同样会因为保持这样良好的关系而受益。欧美游戏媒体众多，相互之间竞争激烈，只有掌握更多的独家消息才能脱颖而出。另一方面，不少媒体从业者走上了“演而优则导”的发展道路，凭借同游戏公司的良好关系，最后摇身一变，成为游戏开发者中的一员。EGM 杂志的主编 Dan Hsu 曾经爆料，多数游戏媒体都能够保持独立态度对游戏公司的作品进行客观评测，不过如果分数遭致开发商的不满，他们通常会采用“推出游戏攻略专题”、“加大该开发商其他游戏的介绍力度”等方式进行“补偿”。“评分门”事件确实暴露出游戏业现存的一些问题，但如果凭此就将游戏公司和媒体置于水火不容的地位，就显得有些上纲上线了。

有评论认为 Gamespot 过度商业化才是评分门最终爆发的罪魁祸首，这样的观点混淆了 CNET 高层错误的运营方式同正常商业运作的区别。一家游戏媒体的成功，专业的内容创作和独立权威的编辑文化固然重要，但也离不开良好的财务状况和商业宣传的支撑。抗拒商业化，并不能真的实现媒体的独立与自由，Jeff Gerstmann 后来的经历也证明了这一点。现如今，一款游戏作品的综合媒体评分，已经成为影响游戏开发团队绩效和奖金分红的重要标准之一，游戏的成功离不开媒体的推广和造势，同样，游戏产业的健康发展和百花齐放，才能为媒体营造更广阔的生存空间，两者可谓相辅相成。游戏公司应该有容纳批评和指责的气量，媒体也不可一味追求吸引眼球之举。

半路创业

随着 Gamespot 全新改版以及 Eidos 被日商 SE 收购，“评分门”事件逐渐落下了帷幕，Jeff Gerstmann 拒绝了一些媒体的加盟邀请。在他看来，成为一家大型商业游戏网站的成员，并不能保证自己比在 Gamespot 时做得更好。他的头脑中思考着另辟蹊径的办法，毕竟游戏业从不缺少大而全的游戏媒体，但这种模式不但不利于媒体同玩家直接展开交流、对话，而且口味过于单一。他希望能够建立一家更具个性的“轻媒体”，聚焦自己感兴趣的部分游戏，能够鼓励用户创造内容，可以更直接、深入地同玩家实现各种层面上的交流。2008 年 1 月，他在自己的博客上写道：“我希望玩家可以更直接地了解到我对游戏和这个行业的看法，而游戏网站的专访或其他社交媒体并非是最好的方式。在网络游戏媒体都逐渐成为‘传统媒体’的今天，我在思考一些更有趣的‘玩法’。”

▲ Whiskey media 的全体成员

2008 年 2 月 25 日，Jeff Gerstmann 的个人播客 Arrow Pointing Down 正式上线，这个项目是他和自己的密友，“评分门”事件后选择与其共进退的 Ryan Davis 合作完成的。受到这次尝试的启发，一个月后，Jeff Gerstmann 和 Ryan Davis 决定开设一家名为 Giant Bomb 的游戏网站。它的主旨是将维基百科与新闻、评论站点的方式有机结合，鼓励用户社群参与内容的创作，以此在游戏媒体圈亮出独树一帜的风格。Joystiq 网站主编 Chris Grant 不吝为它送上溢美之词：“Giant Bomb 不打算主宰世界，他们拥有一支人数少但十分精干的编辑队伍，专注于报道那些他们想报道的内容……你会发现，他们很主动地展示自己的独特个性和鲜明观点，他们比自媒体更加专业，但又不像老牌网站那样行事风格四平八稳，这正是年青一代玩家所渴望的。”

正是这样一家保持特立独行远胜过规模扩张野心的网站，在 2011 年入选了美国《时代》杂志“五十个让互联网变得更加了不起的网站”名单，被称赞为“所有内容都远比被大型传媒集团控制的游戏站点更为自由、更为有趣，同时也更有主见。”根据 Quantcast 的统计结果，Giant Bomb 的月活跃用户数量已经由 2008 年年底的 45 万上升至 2010 年的 160 万，2012 年初这一数字提高到 220 万。值得一提的是，在这家网站创立之初，Jeff Gerstmann 和 Ryan Davis 选择了一位“看似最不可能”的商业合作伙伴——CNET 联合创始人 Shelby Bonnie。他本人创建了一家名为 Whiskey Media 的互联网企业，同样采用类似于维基百科的用户创作内容的模式，聚焦娱乐产业，在理念上同 Jeff Gerstmann 和 Ryan Davis 一拍即合，而且前者承诺不会在网站内容制作上对他们进行任何干涉。

▲ Jeff Gerstmann 另辟蹊径，创立了 Giant Bomb。

Giant Bomb网站除了新闻、评测等传统栏目，以及由玩家自主创作，针对一些热门游戏的百科全书外，还有一个十分受欢迎的付费视频节目，Jeff Gerstmann自导自演，在节目中会炫耀自己的游戏收藏和主机，展示自己的游戏攻关技巧，回答用户的各种问题甚至是一些与游戏完全无关的话题。Ryan Davis也有一档视频节目《This Ain't No Game》，每周一期，讲述游戏对玩家生活的各种影响，首个亮相的游戏就是他儿时的最爱《双截龙》。有趣的是，他们两个人还对自己玩《女神异闻录4》的过程进行实况转播，并加入自己的评论，目前这段视频节目的总长度已经达到了惊人的99小时。从2008年开始，Giant Bomb都会评选当年的年度游戏，08年的奖项给了《横行霸道4》，09年是《神秘海域2》获得此殊荣，10年是《质量效应2》。自2011年开始，该网站的年度游戏改为每个编辑公布自己的Top10游戏。

Giant Bomb凭借出色的成绩吸引了投资者的关注，2012年3月，CBS Interactive出资收购了这家网站。令人啼笑皆非的是，作为CBS Corporation子公司的CBS Interactive正是CNET及GameSpot的母公司，在惨遭解雇的4年后，Jeff Gerstmann又以雇员的身份回到了当初为GameSpot效力的办公大楼中。但此次他的回归显然是扬眉吐气的，这项收购不仅让他成为了百万富翁，而且获得了更自由和独立的运营权限，不再受CNET的管辖。更重要的是，双方的合约中还加入了一个特别的条款，当年Jeff Gerstmann同CNET签署的保密协议即日起失效，他本人终于可以揭晓当年“评分门”事件的幕后真相。2012年3月15日，在时任CBS Interactive副总裁的John Davison陪同下，Jeff Gerstmann参加了GameSpot视频访谈节目《On the Spot》，以特约嘉宾的身份揭开了当年事件的来龙去脉。

Jeff Gerstmann确实是因为“评分门”事件而被Gamespot解职的，当年他与CNET高层矛盾激化的第一根导火线，与SCEA推出的PS3游戏《瑞奇与叮当：未来毁灭器》息息相关。当时他的爱将Aaron Thomas对这款游戏进行了评测，只给出了7.5的平庸分数，而其他主流网站都给出了8分以上的好成绩，这一结果令索尼大为不满，CNET高层将Jeff Gerstmann叫到办公室训话，两人一度剑拔弩张。不料一个月后，Jeff Gerstmann又给了大广告客户Eidos的新作《凯恩与林奇》6分的评价，这位CNET高层怒不可遏地决定将“不听话”的Jeff Gerstmann扫地出门。如今，这名CNET高层已经离开了公司，而经过几年来的发展，Gamespot已经成为了一家商业成熟，涵盖面广的综合性游戏网站。网站的每个页面都有大量的广告，访问量几乎是Giant Bomb的4倍。


Ryan Davis的照片

但Jeff Gerstmann已经强调Giant Bomb与GameSpot不会合并，也不会改变各自的价值观和风格，这无疑是个理想的结局。如今的Giant Bomb的主要内容仍是由用户参与创作，页面信息量惊人，然而广告却少得可怜——这正是Jeff Gerstmann有意为之的结果。Giant Bomb永远不会成为能够赚大钱的网站，也不是人气最旺的游戏媒体，其影响力无法与长期积累海量资源的大型游戏门户相比，但它拥有一批不可复制、难以动摇的忠实用户，一个在热情与建设能力方面完全不逊色于专业媒体人士的玩家社群。Giant Bomb的价值观就是用户的价值观——甚至不是统一的价值观，而是每一个人的价值观。难能可贵的是，编辑与用户在提供内容方面是平等的，玩家撰写的内容会被推送到网站的相应位置，并引来大量关注。这种属于传统媒体的话语权交到了每个用户手上，只要你肯用心创作，就能传播自己的声音。

正当新事业发展得顺风顺水之际，Jeff Gerstmann却遭遇了自己人生的一次重大打击，他的战友，为Giant Bomb的成功立下汗马功劳的Ryan Davis突然撒手人寰。让他特别难以接受的是，在Ryan Davis婚后一个月，这位老友便因病辞世。“现在我还记得Ryan在婚礼上那张写满了幸福的大胖脸”，Jeff Gerstmann沉痛地说道：“他天生就爱开玩笑，让他身边的每一个好友都能感到自己被照顾和重视，他的离去给每个爱他的人心里留下了一个无法填补的大洞。”虽然没有公布病因，但Jeff Gerstmann在最新一期的视频节目中探讨了这个行业从业者的身体健康问题，无论是撰稿还是杂志后期制作，媒体记者往往要面对大量的加班和熬夜情况，这些打乱正常作息时间的行为，对身体的损耗是不言而喻的。据悉，Jeff Gerstmann目前正在准备相关的材料和真实案例，他计划在明年初的游戏开发者大会上发表主题演讲，号召游戏产业的开发者和同行们能够更加关注自己的身体健康。



游戏评台 GAMER CRITICISM

今年6月至今有不少出色的大作发售，PS3独占的《最后生还者》绝对是今年最有力的年度游戏候选，在欧美市场连续一个月占领着销量榜的首位，可见好游戏还是会有人买张的。PSV也藉由《讨鬼传》、《龙之皇冠》等共斗游戏开始发力，不过要赶上竞争对手还颇为遥远。今年年底家用机平台还会有非常丰盛的游戏阵容，诸如《超凡 双生》、《GTA V》等都是令人期待的优秀作品。

PS3上最强的独占游戏

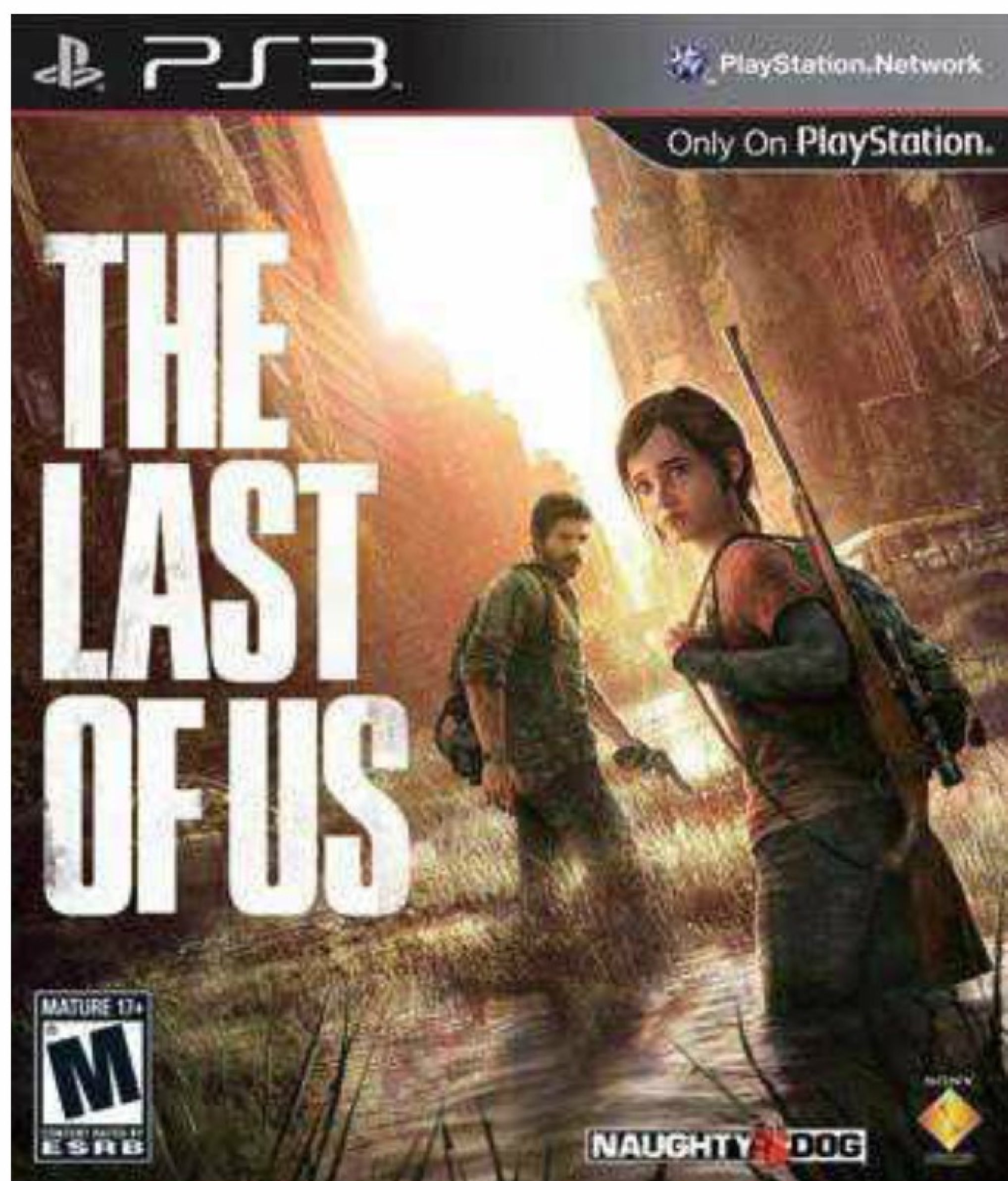
最后生还者

The Last of US

机种 PS3　厂商 SCE　类型 动作冒险　发售日 2013年6月14日

玩

初玩《最后生还者》，感觉游戏还是有不少缺点的。近战格斗和远程射击的手感都只能算是平庸，潜入方面也只能算是中规中矩，小萝莉在敌人面前如若无形这点尤其让人想吐槽。各种各样的BUG也不少，敌人种类也不算多。除此之外，游戏为了突出生存的难度，刻意调整了战斗奖励部分，导致玩家采用《生化危机4》开始的以战养战式战术不再有效，惟有按照《生化危机4》之前的“三十六计走为上”方针才是关键。以上这些设定都使得游戏初玩起来并不能让人获得太多乐趣。



但仔细玩下去就会发现，《最后生还者》在可玩性方面做得并不差。虽然战斗乐趣不足，但是设计者压根就没有指望靠战斗来吸引人。游戏真正的乐趣是如何利用有限的资源生存下去，战斗奖励不足正是在鼓励玩家精打细算、节省物品。例如火焰喷射器是游戏中超强的武器，由于数量稀少，很多玩家一直舍不得用，结果通关之后才发现自己亏了。不过在思考如何节省这种强力武器的过程中，玩家可以获得比单纯杀敌更大的乐趣，这才是设计者想要传达的意思。

此外各种资源包括升级的点数都需要玩家自行探索，这也大大丰富了游戏的玩法。本作的场景巨大，但不能来回往返，又不能像开放世界游戏那样制作数量众多的支线任务，不免有些可惜。但由于存在探索要素，玩家每到一个新场地都会自行搜索一番，这就大大提高了每个场景的利用率，让玩家对这个虚拟世界有着更多的了解。不得不说如此设定还是相当不错的。

《最后生还者》提倡的生存概念，其实并不是什么新鲜玩法，但能将动作性与探索性结合得如此之好的，还真是很难想出这二个来。今年另一个评价超高的游戏《古墓丽影》同样是生存题材，它在战斗方面做得比《最后生还者》还要棒，但就凭自动回复、满地捡枪这两点，就注定其不可能做出更强的危机感。至于之前的《生化危机》、《寂静岭》，则在探索性方面略显生硬。而像《迷失蔚蓝》这种完全以生存为卖点的游戏，在动作性方面又有很大缺陷。综上所述，《最后生还者》完美地诠释了生存游戏的两大特点，堪称生存游戏的最高峰！



看

《未知海域》、《最后生还者》受到玩家追捧有很多方面的因素，如果非要选择其中最主要的一点，莫过于至高的视觉享受，这是玩家的普遍感受。《最后生还者》采用末世背景，不像《未知海域》那样取境于风景胜地，但一样让玩家大饱眼福。顽皮狗以近乎偏执的精神将这个虚拟世界刻画得淋漓尽致，不单是像断垣残壁、怪石嶙峋这样的大场景令人印象深刻，分布于各大场景之中的各种细节更加令人动容。像墙上的涂鸦、地上的垃圾这些乏人问津的地方，顽皮狗同样是一丝不苟地认真制作。

至高的视觉享受还体现在交代剧情之上。游戏中收录了大量不能操作的过场剧情，这些剧情无不制作精良，从镜头的运用到角色的动作和表情，其表现方式已经达到了美剧水平。虽说过场剧情美剧化、电影化已是如今业界大作的必备要素，但能达到本作这种水平的游戏并不多见。本作的剧情固然优秀，但如果不是有如此高水平的演出效果，带给玩家的震撼肯定要打个折扣。

《最后生还者》能带给玩家这样的震撼，当然要归功于顽皮狗的技术力，但还有一点不容忽视的是制作成本。顽皮狗当然是如今业界的翘楚，但水平与之相近的实力开发商并不算少，只不过这些开发商在制作游戏时会受到制作成本的制约，不能像顽皮狗制作《最后生还者》这样使出全力。顽皮狗能有这样的机会，来自于它接连开发出了两代叫好又叫座的《未知海域》，从而使得SONY能够给予它足够多的时间和资金（即制作成本）来开发出更优秀的《最后生还者》。如果SONY稍加限制，最后出现在我们面前的《最后生还者》肯定会是一个略缩水版，我们一样会玩得很开心，但我们将无法想象如今这个版本的高度。从这点意义上来说，顽皮狗固然优秀，能允许《最后生还者》以如此高的完成度发售的SONY同样也值得赞扬！

个人认为在未来的数年之内顽皮狗都做不出能达到《最后生还者》这种完成度的游戏，因为PS4需要来自顽皮狗的大作支援，明年E3的SONY发布会有可能以播片形式公布顽皮狗的下一个大作。此外，如果PS4初期缺乏游戏，PS4版《最后生还者》加料加量登场也在情理之中。不管如何，《最后生还者》已经作为PS3上最强的独占游戏载入史册，将被玩家铭记相当长一段时间。远的就不说了，还是期待在今年接下来的时间内，《最后生还者》会推出什么样的DLC吧！

舒畅度 ♥♥♥♥♥　点评人 纱迦

无言时刻：要说游戏中令人印象最深刻的地方，我也不能免俗地要选择最后的结尾。老实说这个结尾的可能性我是有想到过，但游戏结束于如此简单的几句对话，真是让初通关的人哑口无言。但仔细一想，真是想不出来比这更好的表达方式。个人极度反感再出续作交代所谓大叔与萝莉之后的故事，但又极其希望能玩到游戏的续作，真是矛盾啊！





男女搭配干活不累

艾丝卡与罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士

エスカ＆ロジ-のアトリエ～黄昏の空の炼金术士～

机种 PS3　厂商 Koei Tecmo　类型 角色扮演　发售日 2013年6月27日

“《工作室》系列”的最大特征便是调合系统与战斗系统的相结合,在一般 RPG 里,玩家们要做的是研究各种技能与魔法的搭配组合,而在“《工作室》系列”里,技能反倒是次要,道具的各种潜能与效果之间的组合才是玩家们真正应该研究的对象。这反倒是让那些爱折腾技能魔法配合连击的技术流玩家们体验了一把道具流的感觉,在最新作《艾丝卡与罗杰的工作室》里,道具流依然是游戏的主旋律。



近年来日式 RPG 在剧情对话的演出形式上直接采用 3D 建模让角色进行交流的情况开始增多,就连爱用 2D 小头像的 Falcom,也在最新作《英雄传说 闪之轨迹》里采用了角色的 3D 小头像。Gust 从“黄昏系列”的第一作《爱夏的工作室》开始就采用了 3D 建模对话演出方式,在本作里也继续沿用了这种演出方式。既然采用了 3D 建模对话的剧情演出方式,那么本作在画面上还是保持了一定水准的。本作的画面在 PS3 平台的工作室里也是出类拔萃的,角色的动作表情丰富多彩,战斗时的演出多样且华丽,再加上画师左绘制的精美 CG,单从画面来说,本作无可挑剔。

本作的调和系统和战斗系统与系列其他作相比难度较低,新加入



的探索调查系统让素材的收集变得更加简单快捷,炼金术士随身携带的道具也变成了探索装备,道具的次数用完之后也不会消失不见,只需回到城镇即可得到次数补给,不必像以前那样用完之后得重新做一个,减少了大量的制作时间,道具的复制也新增加了用点心来缩短消耗天数这一功能。战斗时不必像以前那样反复切换参战人员,本作采用了前卫后卫交替系统,让可参战人数从传统的 3 人增加为 6 人,省去了不少刷好感度的时间。本作是“《工作室》系列”在PS3 平台的第一部采用那男女双主角的作品,双主角设定不仅仅是体现在剧情上,同时还体现在系统上,新系统“双重道具”攻击不仅仅是双主角设定的一种体现手法,同时也是增加道具威力与演出华丽度的最佳手段,BOSS 战的最佳好帮手。

如果说《爱夏的工作室》还得依靠武器的性能配合道具来战斗的话,《艾丝卡与罗杰的工作室》的战斗就完完全全是道具流战法,玩惯了技能与魔法之后,偶尔尝试一下道具流战法也不失为一种乐趣。

爽快度 ♥♥♥♥　点评人 秋沙雨

抓狂瞬间:由于战斗时经常是按照以前玩 RPG 的习惯,很少会用道具来攻击,一周目都是使用队友的技能配合必杀技一路打下来,直到在未踏遗迹最深处大鸟 BOSS 的神烦全场技能攻击下全灭了三次之后才愤怒地把主角的最终道具调合出来,配合支援攻击砸了三次道具之后顺利通过。入乡随俗真的很重要。

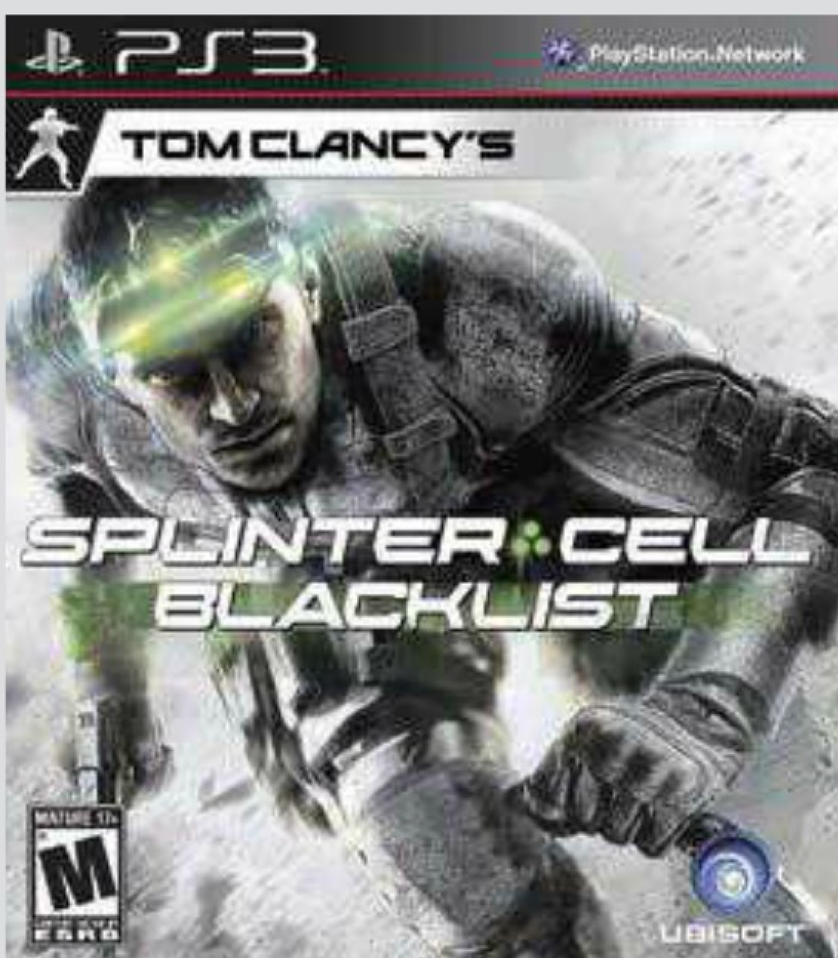
“黑名单”的倒数变为零之前,绝地反击!

分裂细胞 黑名单

Splinter Cell: Blacklist

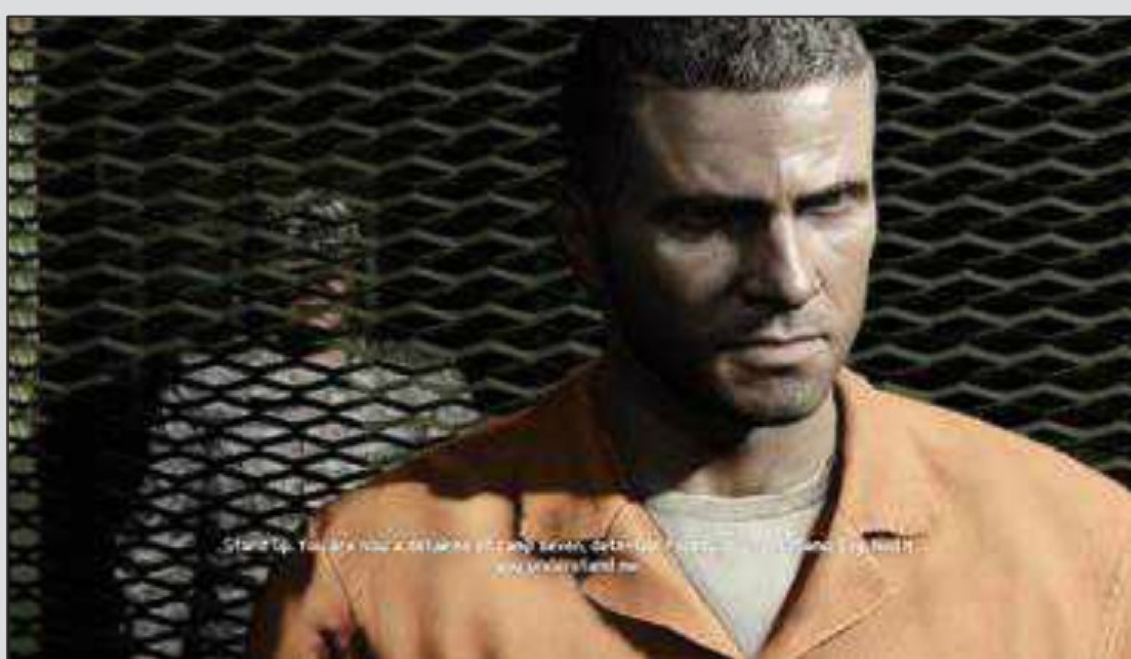
机种 PS3/X360/WII U　厂商 Ubisoft　类型 动作射击　发售日 2013年8月20日

作为潜入类游戏的代表作之一,“《分裂细胞》系列”走的是与“《潜龙谍影》系列”不同的路线,相对较弱的剧情一直备受玩家们诟病,似乎都在说着:“《分裂细胞》系列”玩的就是爽快感,要剧情何用?但渐渐地该系列以其自身的进步让玩家们感受到了来自育碧的诚意。时雨我认为,“《分裂细胞》系列”自《分裂细胞 断罪》以来,在剧情的刻画上就有了长足的进步,而《分裂细胞 黑名单》更是系列的一个高峰。



高度的沉浸感

平心而论,即使是进步后的《分裂细胞 黑名单》,剧情的深度依然没法和“《潜龙谍影》系列”相比,但它的准入门槛明显比较低。与前作关系并不大的剧情,简单而直白的故事叙述方式以及独立章节的引入,让即使没有玩过系列作的玩家也能随时上手来上一场惊心动魄的剧情挑战。是的,我用了“惊心动魄”,也就说明在《黑名单》里,剧情比起山姆大叔的单人刻画为主的《断罪》而言,明显大气了许多。驻军背景、恐怖袭击,这些都是好莱坞大片的节奏。而且一些经典的桥段还能在这款游戏中找到,包括越狱、恐怖袭击的手段、坠机、威胁将军和黑市交易等,让人大呼过瘾。总而言之,在完整的游戏体验过程中,整体的感觉并不逊于看完一场美国大片,非常畅快。



当然上述的优点,离不开游戏的分镜和叙述方式的功劳。游戏采用的是电影的分镜手法,从最开始的片头就能看得出来。而且每个关卡开始前都会进行相关剧情的叙述,最后开始任务的镜头一拉,切换到任务开始的界面,这些细节的配合,能让玩家更加入戏,让玩家更加沉浸在游戏所构筑的氛围当中。游戏的关卡选择在 SMI 的界面当中,将原本有可能让玩家脱戏进行大刀阔斧的改革。将点数换成金钱,将一部分的武器变成黑市才能购买,需要玩家提升与 Kobin 的交流才能与黑市进行交易、收集要素更改为情报碟、高价值敌人和电脑入侵。这些都能让玩家们很自然地游戏,而不会发现自己是处于游戏当中,带来了高度的沉浸感。

集大成的系统

依靠系列作的优势,本作延续了断罪系统的使用,并且打法从单纯的潜入延伸到风格的异化。游戏加入了三种风格的打法,依靠玩家在游戏中的表现,在关底进行评价,这关系到成就/奖杯的取得。而且游戏中还设置了挑战任务,每一个任务几乎都关系着每一种风格的打法,这就让游戏的可挑战性有了一定程度的提升。但在具体的游戏体验上,与以往并没有太多区别。最大的感受是游戏在第一人称视角下的手感有所提升,加入的辅助瞄准系统能让游戏变得更加轻松,让人有一种在打育碧版 COD 的感觉。同时多人模式的“SvM”回归让游戏变得非常好玩!但遗憾的是部分模式下特工的能力过强,在平衡性上差强人意。同时游戏的玩法并没有官方宣传的那样多,模式上有点固化,让人感到遗憾。

总的而言,游戏的体验非常的棒。虽然游戏在模式和打法上并没有太多创新,但依靠系列传承下来的系统还是能让玩家们满意。最大的惊喜自然就是剧情上的进步了,让我们一同期待以后的新作能给玩家带来更多的惊喜吧!

心跳度 ♥♥♥♥♥　点评人 时雨

心跳时刻:游戏中有全程不杀人的成就/奖杯,将这个奖杯/成就和最高难度的奖杯/成就放在一起完成的话,能体验到游戏最经典和极致的玩法。全程采用幽灵打法小心翼翼地潜入,只要被敌人发现几乎就是死路一条,因此需要玩家每一条路线,每一步都要谨慎地完成,非常的刺激,让人心跳加速。这也是潜入游戏的王道玩法!

酷炫的和风狩猎游戏

讨鬼传

讨鬼传

机种 PSV/PSP 厂商 KoeiTecmo 类型 动作 发售日 2013年6月27日



“共斗计划”是今年SCE在日本市场为PSV制定的销售及宣传策略。而毫无疑问，今年也是PSV多人联机游戏爆发的年头，先不论这个计划至今的收效如何。作为难得一个新题材的《讨鬼传》无论画面还是手感都非常优秀，发售前官方还发布试玩版并根据玩家回馈的意见进行了很多改进，可见官方对玩家体验的重视。从结果来看，首周双版本合计18万份的销量，此后还连续数周在日本排行榜上占一席位，目前总销量已经接近40万，这个成绩足以证明PSV玩家对本作给予了肯定的评价。

集各家大成再微创新

如果说“共斗计划”里面哪部作品最像《MH》的话，毫无疑问就是《讨鬼传》，无论是游戏理念、系统界面还是操作方式，相信每个“老猎人”刚开始开始的时候都会找到似曾相识的感觉。比如我们出发前都要去挖矿（喂树），吃猫饭（砸钱进赛钱箱），泡温泉（本作里叫禊场），调戏小猪（派遣天狐还能得到素材！），要是有素材还可以去升级一下装备等等，整个准备过程要做的事情就几乎一模一样。但再深入地玩下去又会发现本作借鉴的还不止《MH》。比如《灵魂献祭》的“心眼”系统，《噬神者》的NPC同伴和同伴救援系统等等整合进去。而且集各家达成的同时，还有进行了一定程度上的优化，比如NPC明显比《噬神者》聪明得多，而且救她们不用扣自己的HP，长时间的战斗不会成为玩家的累赘。

虽说东拼西凑了一大堆东西，但称得上特色的部分也有不少。比如武器，虽然都是太刀双刀弓箭等常见面孔，但是太刀的残心、锁镰的瞬迅印、长枪的强制停龙车、手甲的好连携等等，每一把武器玩法都非常独特，让玩家配搭御魂的时候有更多战术可尝试。

华而不实的御魂系统

众所周知Koei最喜爱卖弄历史，本作御魂系统正是将历史元素融入到游戏的体现之一。玩家可以让历史上的名人名将的御魂（即灵魂）依附到自己的武器上，以此来获得特殊效果。游戏收录的御魂数量多达200个，按风格可分成8种类，每个风格对应4种魂振技能，其中“治愈”是每个风格共通的，其余三个技能是该风格专属的。魂振技能有使用次数和散热时间限制，因此可以认为是一个将道具和技能的整合起来的系统（正好本作没有“使用道具”概念）。这种做法一定程度上限制了单个玩家的战术自由度，从而让多人联机时团队分工更加明确，更强调玩家之间的配合。

此外，每一个御魂又有强化技能，比如提升攻击力、会心率等。通过使用或者花费金钱让御魂成长，还



能学会更多的技能，但是最多只能保留3个。因为中后期的武器能够装备3个御魂，所以后期如何根据武器和战术选择御魂和技能配置成为了本作最值得深入研究的地方……但是，问题来了。游戏200个御魂，御魂成长所能学会的技能是固定的，实际上能同时具备有针对性技能的御魂不多，当玩家配出一个实用度高，针对性强的御魂组合之后，剩余的御魂就会沦为摆设。以我自己的使用记录为例，任务执行次数800多次，个别御魂使用次数为100到200不等，其余绝大多数是0。这就证明了绝大多数御魂对玩家来说，收集意义远大于实际使用。

御魂组合技能也是一大鸡肋，玩家同时装备上有特别关系的人物御魂时虽然能触发特殊效果，但这些御魂自身的技能相似性很低，玩家完全没理由为了组合技能而放弃更好的组合方案，到头来这个系统只是为打算收集全御魂的人再送一个奖杯而已（其实我觉得更大的意义是吸引玩家去了解这些人物的关系和历史，而且确实地起到作用了）。

共斗游戏的双刃剑

共斗游戏说到底不同于网络游戏，因此不能忽略单机部分的乐趣，能否做到两者兼顾将决定一款共斗游戏的成败，而这方面，个人认为有两点。

首先是难度的控制。很久以前，《MH》并没多人模式会调整难度的说法（或许有但不明显），因此后期会出现很多高难度的任务来满足多人游戏的需求，单人挑战却举步维艰。后来的作品又渐渐将整体的难度降低，单人容易了，多人却变得沉闷了。到了《噬神者》，我们就可以明显地感觉到多人模式的难度变化——因为调得太高了，导致多人和单人打同一个BOSS消耗的时间几乎一样，刷素材的时候“群殴”展现不出的优势，导致合作的意义骤降。相比之下，《讨鬼传》多人模式在难度调整方面做得非常不错，虽然敌人变强了，但程度适中，不同御魂类型之间的战术配合会直接影响到输出效率，使得多人模式有挑战性同时，刷素材也可以保证效率。单人模式也不会寸步难行。

另一点是耐玩度，这方面本作做得非常失败。当然，我的意思不是说本作不耐玩，而是延长游戏时间的方式实在太拙劣了。御魂数量庞大，出现率奇低；合成武器之前必须通过不断使用的方式将武器附加值练满；还有全怪物素材图鉴全地图拾取物图鉴奖杯等等……是的，谁都知道这些设定的意图——用奖杯拖长大家的游戏时间。或者你会说，如果我不追求白金，我只求全部任务打个遍，怎么也得一百个小时以上了吧。但是，后期的任务设计也非常失败，所谓的高难度任务无非就是几个BOSS凑在一个任务里，要玩家像跑马拉松一样打一遍而已。几乎看不到什么有新意的任务，而且隐藏怪物也是三只亚种，很难给人坚持下去的理由。

综合来说，《讨鬼传》作为效仿作品，集各家之大成同时也有自己的特色，质量上乘但也并非完美无缺。希望下一作能给我们玩到后期也不会腻的理由，如果还要我刷一遍全御魂，我只能说一句抱歉了。





耐玩度 ❤❤❤ 点评人 宇宙人

苦闷时刻： 因为刚开始游戏的时候把教学给跳过了，所以进行游戏的前期我并不知道如果不先破坏部位或者先扣光表面耐力槽，BOSS就不会掉血。于是打了前几章开始写攻略深究系统的时候才发现了这个惊天秘密！后悔不看系统的同时不禁感叹NPC同伴们的强大。

复古 2D 卷轴清版游戏的绚丽新进化

龙之皇冠

ドラゴンズクラウン

机种 PS3/PSV 厂商 Atlus 类型 动作角色扮演 发售日 2013年7月25日

在本作推出之前，恐怕玩家们对于《龙之皇冠》都有着各自的期待，Vanillaware 擅长 2D 动作游戏，有《公主皇冠》和《胧村正》等名作珠玉在前，本作的游戏性自然是有保证的。不过相信更多的玩家都会被本作充满了美感的人设和画面充满了期待，发售前流出的珍宝画情报更是令人对这款游戏的期待度直线上升。可以说，比起以前 Vanillaware 的作品，《龙之皇冠》虽然在风格上仍然有着独到之处，却对于流行元素作出了一定程度的融合，游戏中有着众多性感的女角色，战斗系统看起来爽快而不深涩，故事本身虽然透露得不多，但既然有着如此华丽的画面和中世纪式的背景，相信本作应该会展现给玩家一段段精彩的剧情。

某种程度上，《龙之皇冠》部分满足了玩家的期待，所以这款作品成为了 Vanillaware 史上最卖座的游戏之一，但如果只论口碑，那恐怕就比不上公司旗下的几部名作了。问题出在哪？归根究底，还是出在了设计理念上。《龙之皇冠》的背景虽然看起来大气而宏伟，甚至带着史诗感，其格局本身却相当狭隘，甚至到了让人觉得有点固步自封的地步。既然无法完全满足玩家的期待，评价自然也随之下降了。到底本作有哪些优秀和不足之处？让笔者在下文一一道来。

美术上的胜利

我想大部分和笔者一样生于 80 年代，玩着日系游戏长大的玩家都会同意一件事情，就是日厂往往在 2D 画面塑造上有着惊人的造诣，这是他们在辉煌年代留下的印记，而其蜕变自漫画和动画的萌系画风也一直相当适合 2D 画面表现，毕竟其人设原稿就是平面的绘画，而且漫画式的人物造型脸部往往是由大量的圆弧构成，缺乏菱角，在 2D 画面上表现非常理想，而一旦变成了 3D，就会显得呆板而虚假，而且其脸部缺乏曲线特征的问题会被无限放大化。

但在近年，许多日厂纷纷改用 3D 方式来制作游戏，这是时代的趋势，原本无可厚非，但是大多数日厂在打造立体角色时的技术力和造诣都令人掩面，尤其是在原本并不讲究画面技术力的 RPG 领域，除了《FF》这等头号大作，大量的 JRPG 都采用极为粗陋简单的 3D 建模来塑造游戏中的角色，鉴于 2D 画风和 3D 造型原本就有不相容之处——尤其是在动画渲染技术诞生之前——所以效果纷纷变得各种倒胃口。哪怕是缩减了制作难度的 Q 版造型，在技术力不足的情况下也往往存在着令人遗憾之处。

看着这些所谓的 3D 造型，肯定有不止一位玩家发出过这样的感叹：“你们何不就乖乖把 2D 做漂亮算了。”

某种程度上，一直坚持走 2D 风格的 Vanillaware 就是在满足玩家这种期望，而《龙之皇冠》就是这一目



标所能达到的新高峰，不但光影效果绚丽无比，而且人物动作帧数充足，充满了精致的细节，玩起来自然也是各种赏心悦目。

同时，游戏本身也发挥了日式风格的长处，把城镇的迷宫的场景，还有 NPC 角色的立绘都打造得美轮美奂，整款游戏都带着介乎于浪漫和写实之间的油画风，勾勒出了强烈的奇幻氛围。

珍宝画作为依赖任务的奖励，在塑造游戏整体艺术感的方面功不可没，50 张图画风格各异，既有靠近古典风格的，也有漫画感十足的，配上一段段意味深长的简单故事，份外地引人入胜。但在这些图画上，玩家们就会第一次接触到游戏的局限之处，这也是下文要讲到的缺点。

设计上的失败

哪怕动作感十足，Vanillaware 过去打造的游戏基本上都会在故事上下大功夫，以保证玩家的游戏体验不会失衡，《胧村正》和《奥丁领域》在这一方面做得出类拔萃，但也不等于 Vanillaware 没有黑历史，例如 PSP 上强调对战和培育的《圣骑战史》就在故事塑造上进行了弱化，这是日厂做游戏的特点之一，先有游戏性架构和角色，再有故事，所以后者往往只能像是一层皮似地披在游戏本体上，融不入其中，还不时暴露出隐藏在其下的血肉。

在《龙之皇冠》中，这个问题更为严重，玩家自己的角色是原创的，在故事中基本上没有剧情戏份，只能被一堆 NPC 支来唤去，而故事本身的剧情与其说是一个完整的故事，倒不如说是用来勉强联系起一个个地下城之间开启所用的脆弱链条，严重缺乏存在感。

而作为游戏本身亮点的珍宝画同时也暴露出了更大的问题，如果说主线故事还算是勉强有个前因后果，这些算是作为剧情补充的内容就简直是无头无尾，玩家想要获得珍宝画就必须完成相应的依赖任务，但因为依赖任务的内容往往都是在迷宫中达成某种行为或以某种附加条件完成迷宫，本身的剧情要素就相当薄弱，所以玩家难免会对之后获得的珍宝画中蕴含的故事分外期待。可惜，配着珍宝画的往往只是一段短小的故事，如果说依赖任务本身剧情曲折动人，用这些短故事和一副图画作为任务的结局描绘倒也可以接受，又或是把这些引人入胜的故事和画作当成是某个任务的开端，用来让玩家代入背景中倒也不错，但在本来依赖任务就已经毫无故事性可言的情况下，珍宝画的这种处理方式就只能让玩家暗暗感到遗憾了。

总结

亮点与遗憾共存，既令人赞叹不已，又令人扼腕长叹，这就《龙之皇冠》带来的游戏体验，到底是哪一方的感觉更重，还要看玩家自己的游戏取向而定。

华丽度 ❤❤❤❤❤ 点评人 稀饭

续作展望：严格来说，本作推出续作的机会非常渺茫，因为虽然销售状况理想，但本作的开发费用也创下了 Vanillaware 的新高，不知道最终能不能让开发商真正盈利。加上 Vanillaware 从来没有开发续作的习惯，《龙之皇冠》能否破例令人存疑，相比起来，玩家还是期盼一下本作推出的 DLC 吧。





一段充满惊喜的旅程

魔女与百骑兵

魔女と百騎兵

机种 PS3 厂商 日本一 类型 动作角色扮演 发售日 2013年7月25日

日本一出品的游戏都带有其独特而强烈的风格烙印:独树一帜的人设风格,轻松恶搞又不失深度的剧情以及始终无法提升的画面表现。这些特点在其最新的作品《魔女与百骑兵》中得到了完美的延续。

对于本作的画面表现,相信包括像笔者这样的日本一粉丝来说都难以苟同,更别提普通玩家了。虽说日本一贫弱的技术力大家都心知肚明,不过由于其招牌作品《魔界战记》是偏向2D的风格,而本作则是完完全全的3D建模,因此技术力上的弊端更加显露无疑,寒酸的画面实在让人难以想象这是一款PS3平台的高清作品。不过你若是因为画面的原因而打退堂鼓的话,那么便会错过一款优秀的原创JRPG新作。



作为日本一涉猎甚少的ARPG,本作在战斗方面的表现可圈可点,通过多种武器快速切换形成连击的战斗系统简单爽快却又充满变化,每种武器的不同属性以及各自的连段特色亦能够让玩家对武器的顺序和组合有更多的思考,无脑的连段在本作中是行不通的。8种战术**トーチカ**的加入,在丰富游戏体验的同时,也为原本就极具特色的BOSS战增添了更多的乐趣。而诸如"捕食"、"子弹时间"等特色系统,可谓取众家之长,并完美地融入到游戏之中。

本作的剧情表现同样非常精彩,不仅世界观的设定十分新颖,每个章节的故事更是环环相扣,看似无关紧要的情节其实暗藏伏笔,这也让剧情的走向往往出人意料,充满了意外的惊喜。而游戏对于人物的塑造也非常成功,个性十足的角色不仅让剧情的表现力更加丰满,角色们一开始给予我们的感受,往往与其真实的性格有着很大的反差,随着游戏的发展,玩家会逐渐对他们有更加深入和准确的了解,对他们的印象也会有天翻地覆的变化,这无形中也大大增强了代入感。游戏中没有任何东西是既定好的,一切都充满了变化,真相需要我们一步步地去挖掘。



另外不得不盛赞一下本作的配音及配乐,虽然游戏的声优阵容并不华丽,但声优们对于角色的把握和演绎都十分到位,全程语音更是厚道无比,甚至连一些戏份很少的NPC都有配音。而游戏的配乐颇具大作风范,尤其是在进行重要BOSS战时那首以主角名字为歌词的的配乐,气势磅礴令人动容。

在如今续作横行、手游当道的日本游戏圈,日本一能够为玩家带来这样一款特立独行的日式RPG新作,纵然在画面表现上有不足之处,但其带来的RPG体验完全不会输给一些日本厂商的所谓大作,完全值得我们给予肯定和支持。

爽快度 ♥♥♥♥ 点评人 Night

无奈时刻:当我满心欢喜地达成游戏的真结局时,配角毫无征兆的黑化以及主角突如其来的便当让我错愕不已,如此雷人的结局让人不禁在心中高呼:"日本一退钱!!!!!!。"不过之后我才发现,原来所谓的"真结局"不过只是障眼法,"坏结局"才是本作真正的结局。以恶搞为乐趣的日本一竟然在游戏的结局上也要耍点花招,着实让人哭笑不得。如果那些对所谓"真结局"信以为真的玩家不再坚持打出"坏结局"的话,那么本作在他们心中的评价便将一落千丈。

把高达轰成渣渣!

高达破坏者

ガンダムブレイカー

机种 PS3/PSV 厂商 Bandai Namco Games 类型 动作 发售日 2013年6月27日

冠以"高达"之名的游戏一直以来都是面向原作动画粉丝为主的游戏,除了少数是确实有一定的水准外,大多数都给人一种粗制滥造的感觉。而这款《高达破坏者》呢?作为2013年以来唯一一款以"高达"命名的游戏,其试玩版有着20万以上的下载量,以收集高达身体部件组合出属于玩家自己的高达为卖点,确实吸引了不少对高达有爱的玩家早早地预订了游戏,这其中也包括了笔者(笑)。

作为一大卖点的机体自由组合做得非常不错,除了可以自由选用游戏中登场的机体的身体部件组合外,玩家还可以对机体进行自由的配色,配色零件分块对于骨灰级模型玩家来说算不上完美,但对于一般玩家来说分色区域已经算得上非常丰富。而模型制作中一些外装涂装效果也得以重现,例如机体表面旧化处理、装甲刮痕、光泽度调节、棱角线加深阴影、泥足处理等模型上级者向的处理都有收录,使本身就是模型玩家的笔者高呼厚道。游戏的难易度方面,作为一款以重复功关收集零件的游戏来说,其难易度算适中,高等级任务的难度虽然单人打起来会十分困难,但4个玩家合作相互火力掩护下还是能打得轻松有余。游戏读取速度颇为快适,重复任务刷零件的过程中也不会困扰于读取时间的漫长等待。



画面及机体建模表现方面,只能算达到PS3游戏的普通水准不过不失,不过会来玩这款游戏的玩家几乎不会太在意画面?机体的外观也只能归为不伤眼的程度。但既然以高达模型为卖点,笔者认为更应该注重游戏中机体对现实高达模型的还原度,关于这一点在游戏中实在表现得太过差劲。相信有在玩高达模型的玩家都应该知道,1/144比例的HG级和1/100比例的MG级模型的外观除了大小比例的差异外,模型成品的外观细部差异还是非常明显的,但游戏中的MG级仅仅是把HG级放大而已,没有任何的区别,这不能不说是游戏制作组在偷懒,在流用同一个建模。而这一点也反映到了游戏的收录机体上,游戏中收录的机体种类实在是太少,先不说大量经典机体没收录,光是流用同一建模的扎克Ⅱ就有好几种,换一种颜色就能继续用的异端也出了5种,但ZZ高达、F91、倒A、能天使等经典都没有收录。



游戏耐玩度方面,如果是只为通关游戏,单机游戏把中途刷零件的时间也算进去大概需要10小时,如果是多人联机游戏则可能减至6小时。但如果想白金,而各位玩家的运气不好的话,刷零件50小时以上是免不了,而游戏中的稀有零件的掉落率简直可以用不可理喻来形容的低!重复刷同一任务50次以上都不掉的情况算非常的平常,最坏的情况是某些涉及到奖杯的零件怎么都刷不出来,那就等于白金无望。而游戏也很"人性化"地给各位准备了提升零件掉落率的课金道具,这……游戏制作组真的太"慈悲"太"仁慈"了。

总的来说《高达破坏者》作为一款拿来和高达同好的朋友们一起闯关的游戏做得还算不错玩,但其中的缺点上文已经提及,给人一种半成品的感觉。游戏可以改良的地方很多,例如多增加收录机体,给游戏一个可以吸引人的剧情等,如果可以的话,希望能有续作继续开发,毕竟组合机体的设计做得还是非常不错的。

厌烦度 ♥♥♥ 点评人 四羽 Ray

无奈时刻:直到截稿为止,笔者还无法取得游戏的白金奖杯,原因在于笔者无论如何都刷不出尊者高达和神高达的手臂零件,而手臂零件上附带的EX技能就影响奖杯的取得……只能怪笔者的人品实在太差了(笑)。

经典却找不出进化

真・女神转生Ⅳ

真・女神转生Ⅳ

机种 3DS 厂商 Atlus 类型 角色扮演 发售日 2013年5月23日

曾经的往昔，"《女神转生》系列"、"《最终幻想》系列"和"《勇者斗恶龙》系列"被游戏玩家们美誉做"日本三大国民级RPG"。在那个电视游戏匮乏的年代，以世界神话为基础构架出深邃世界观的"《女神转生》系列"如同开启了一扇通往未知世界的大门，玩家们骤然发现，原来游戏也可以做得如此哲学、如此发人深省。而"《女神转生》系列"的成功也奠定了Atlus的制作方针，《真・女神转生》、《魔神转生》、《恶魔召唤师》、《女神异闻录》、《数位恶魔传说》这些作品可说都是由前者演化而来的，没有"《女神转生》系列"或许也就不会有现在的Atlus了。

然而，随着电视游戏这一娱乐形式突飞猛进的发展，进入21世纪之后传统的角色扮演类型已不再吃香，即便是有着国民级RPG的辉煌历史，也不得不重新寻找出路，这几年的"《FF》系列"已逐步在向ARPG方向靠拢，"《DQ》系列"虽未对系统做出太大修正但也在尝试网游等新路子，



反观"《女神转生》系列"却叫人不由得捏了一把汗。

距离《真・女神转生Ⅲ》的推出已经是十年前的事了，《真・女神转生Ⅳ》的发售让粉丝们欣喜若狂，首周18万份的销售量也证明了这款经典的JRPG仍然拥有着惊为人天的生命力。系列玩家在玩过之后纷纷交口称赞，表示继承了系列一贯的特色，是原汁原味的"女神转生"。但我担心的，恰恰也正是这一点，"原汁原味"换一种说法就是"没有进化"，对于一个寿命已达20余年的系列来说并不是件好事。对于一个从未接触过这个系列过往作品的新玩家来说，《真・女神转生Ⅳ》的众多"反时代"设定堪比噩梦，首先，玩家进入一个迷宫后就会遭到来自杂兵的各种围追堵截，哪怕隔着几十米远它们都会准确无误地定位到玩家所在然后穷追不舍地跟上来，除非换版否则几乎无法逃脱。而一旦被追上，必将遭到敌人的先手攻击，一连串打击下来不死也是半个残废了。仲魔同伴系统也同样会让新玩家崩溃，恶魔千变万化的心情根本无从找寻到规律，一不留神回答错误保不齐又是躺地板的命。所以在游戏初期，玩家走得简直可以概括成一部红极一时的宫斗电视剧——《步步惊心》。如果你说这是系列一贯的特色也就罢了，但偏偏游戏发售后不久官方就推出了付费DLC，能让玩家快速升级、赚钱和AP，叫人不由得怀疑一上来就把游戏门槛设置得如此之高是不是就为了卖DLC再来赚一笔。

本作的剧情也算不上很出彩，尽管设置了3条路线供玩家选择，但无论是跟随天使还是跟随恶魔的剧情都



让人不由得想问问男主角是否脑残。制作方的本意是让玩家在游戏中通过分支点的选择来让男主角的性格向不同方向发展，但事与愿违，因为太少将笔墨放在心理描写上，再加上男主那标准的扑克脸，玩家几乎无法产生代入感。幸好几位配角的设定还算有些亮点，稍稍弥补了剧情单薄的缺憾。

在玩《真・女神转生Ⅳ》时，我不断会回想起另一款JRPG《勇气原点飞翔妖精》。《勇气原点》虽然没有挂名《FF》，但世界观仍延续水晶设定，基本可以视为是"《FF》系列"的分支作品。游戏大胆颠覆了传统RPG的回合制设定，通过"B&D"系统透支或积攒回合数，让RPG达到了前所未有的爽快度，SE这一次的尝试绝对是100%成功的。但反观《真・女神转生Ⅳ》，各种改动依旧不痛不痒，毫无惊喜之处可言。所谓革新，就是要大胆摒弃过去才有可能开创一个新的时代，既想讨好老玩家、又想拉拢新用户的结果往往是两头尽失，还望Atlus能早日认清这一点吧。

有爱度 ♥♥♥ 点评人 八重樱

吐槽时刻：各位妖精小姐们，你们就从了我吧……"无论如何讨好都无法将心爱的女恶魔收为同伴的八重樱苦苦哀求。

一不小心玩脱了

杀手已死

Killer is Dead

机种 PS3/X360 厂商 角川Games 类型 动作 发售日 2013年8月1日

《杀手已死》是知名制作人须田刚一继《链锯甜心》之后监督开发的最新作品，本作重回他所钟爱的杀手主题，被其称之为"爱与处刑的幻想曲"，游戏延续了《英雄不再》那独特的画面风格，为玩家塑造出了一位杀人不眨眼的"处刑人"。本作的故事背景设定在近未来，我们要扮演一个名为蒙德的杀手，手持长剑以华丽的技能斩杀委托人提出的处刑对象。作为一款成人向的作品，本作除了有较为血腥的画面外，各种绅士向的内容也层出不穷。



作为动作游戏而言，本作的整体性要优于《链锯甜心》，但还达不到当年《英雄不再》的惊艳度。"花屏"式的画面虽然损失了一些细节，但奇葩的世界观还有香艳的镜头已经逐渐成为了制作人的标志，只可惜游戏除此之外便没有太多的亮点，让人不得不说制作人将全部精力都放到了"玩"的上面，如果不是须田刚一的脑残粉，相信都会抱有制作人到底是在做游戏，还是在卖萌的想法。

游戏的系统还算丰富，肾上腺素爆发、回避爆发、连击等级、终审技等设定都爽快无比，但是战斗的构成过于单一是动作部分的致命伤，这一点在总共12章的主线流程里尤为明显，战斗时玩家需要做的就是最基本的进攻、回避、防御，偶尔可能会用副武器来点缀一下，重复感颇为严重，只通关一遍还好，要是为了刷奖杯而进行多周目游戏，那真是相当的枯燥。

导致这一糟糕体验的主要原因是主角可使用的战斗技巧很多，但实用的却寥寥无几，一招鲜的情况非常常见，比如四把副武器里边的冰冻枪可以说是板凳坐穿永无上场之日、而钻头的价值相比起战斗来说更多的是体现在破坏那屈指可数的几面墙壁上；战斗技能中的挑空斩不仅发生慢，攻击范围也有限、后退突刺虽然能快速接近敌人，但是威力低命中敌人后没有任何附加效果、蓄力斩全程都可以被敌人的攻击打断，招式本身打中敌人时对方基本不会出现任何硬直等问题都限定了玩家在战斗中可以使用的招式，战斗的自由度非常低。



"把妹"的情节是游戏的卖点之一，制作人想营造出英雄或大侠在杀戮之余的浪漫生活，但桥段却过于俗套，试想主角花费昂贵的金钱购入大量的礼物，在酒吧或者其他场所与女性角色们眉来眼去，期间要趁美女们不注意的时候偷瞄她们的性感部位，收到昂贵礼物的美女顺理成章地跟着男主角回家，后面的事情就不提了，相信就算是没有玩过游戏的人，光是看到前面这一段文字的描述，都会觉得这种内容低俗得不堪入目，而游戏里只是将其转化为视觉上的冲击丢给玩家，丝毫感受不到制作人标榜的"爱"。

总体来说游戏本身非常有自己的想法，可惜呈现给玩家的内容却并没有想象中的"艳丽"，游戏界确实需要像须田刚一这种个性的制作人，只是如果个性得太过"大众化"或"俗套化"，那么为其埋单的玩家只会越来越少，希望我们的"花花公子"能有足够的毅力和财力在这条个性的道路上坚持下去，并且突破自身的瓶颈为我们带来更多优秀的作品。

擦边度 ♥♥♥♥ 点评人 狼来了

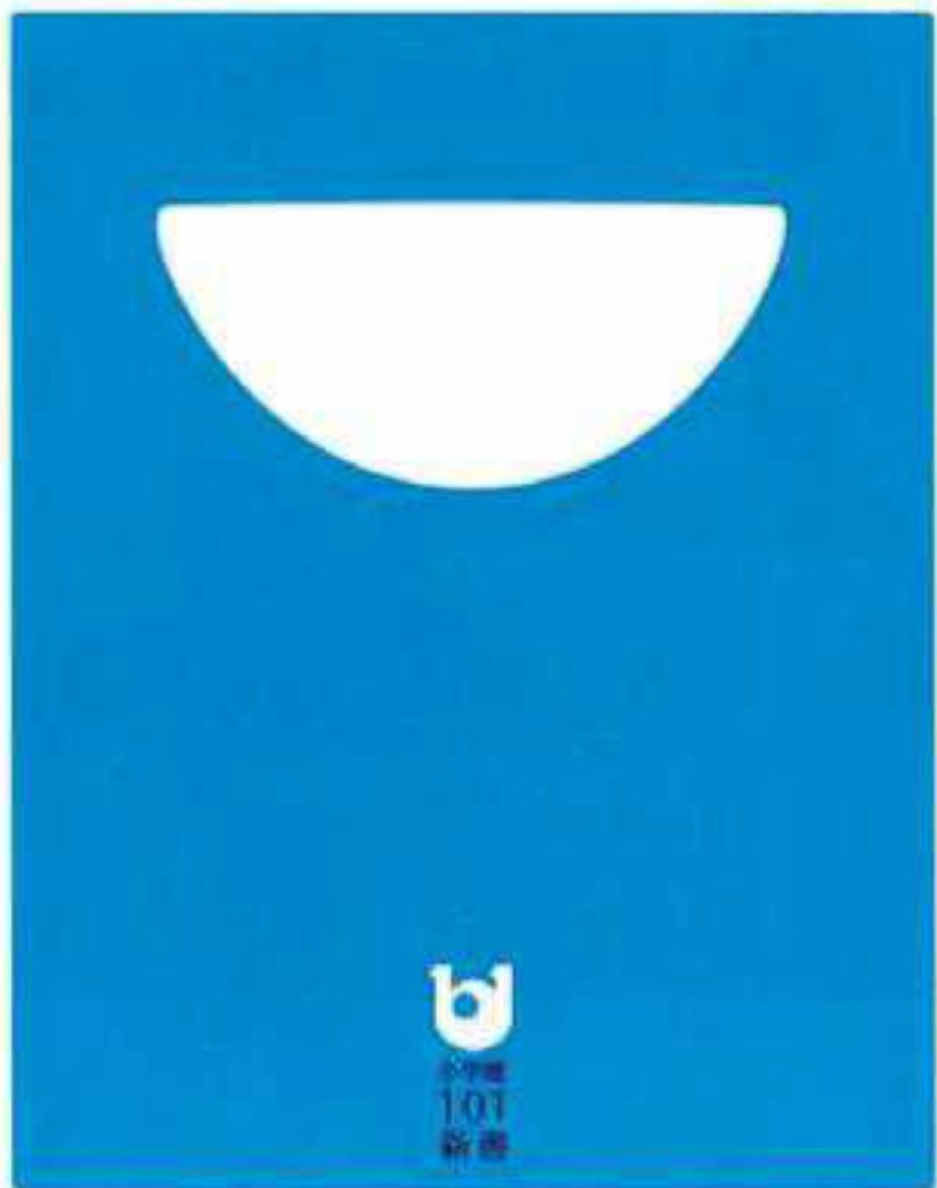
差评时刻：发售前各种香艳的PV轰炸让人恨不得立即玩到游戏，游戏发售后想第一时间去攻略"花花公子任务"还不行，等流程推进到一定程度后才顺利将其中一个妹子攻略，可是必须同一个妹子成功攻略三次才能看到完整的福利！好吧，我忍！终于花了不少钱买东西给妹子送礼物、终于成功将妹子带进房间里，然后我竟然没有看到不堪入目的场面！差评！

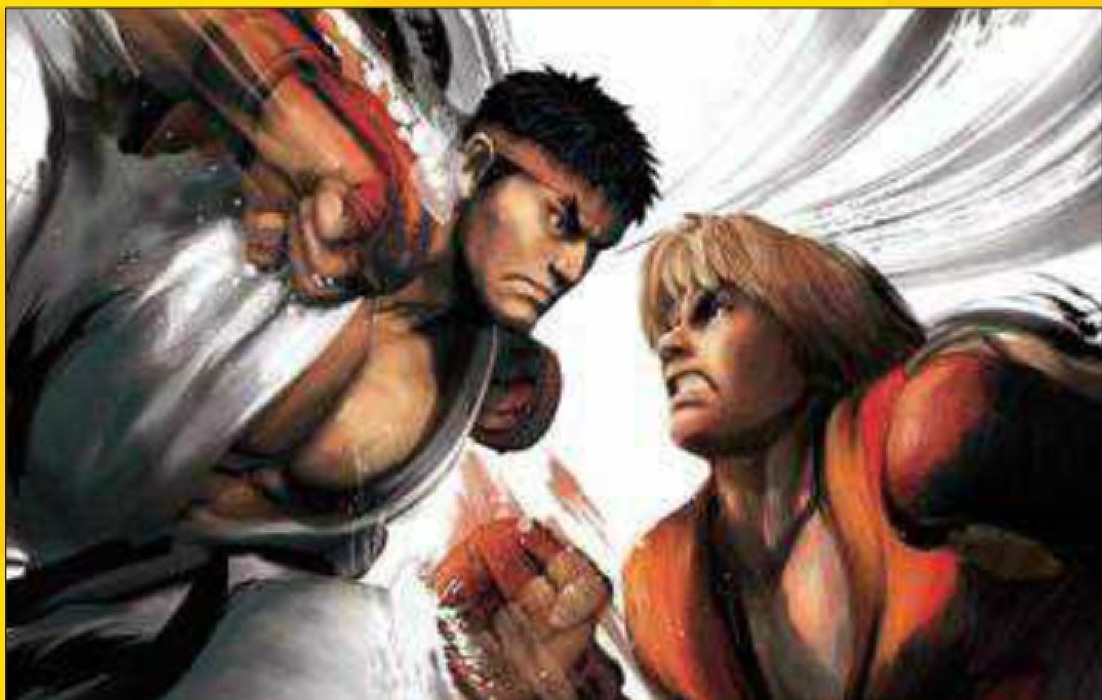
游戏人物

作者 梅原大吾
翻译 angle
编 狼来了
美编 anubis

第二十回

梅原大吾自传
《持续胜利的意志力》第二章





编者按

这次继续为大家带来梅原大吾的自传——《持续胜利的意志力》第二章。相比起主要讲述梅原在成名之前的第一章而言，第二章的内容更多的是探讨格斗游戏本身关于技巧提升的要点，因此对于没有接触或者刚在格斗游戏中入门的朋友来说会相对的枯燥。但是编者强烈推荐给任何人阅读这篇文章，因为就算对不玩游戏的朋友来说，文中的一些如“没有轻松的道路”、“不变化、无成长”等观点都适用于我们的日常生活，在我们埋怨生活的不如意之时，是不是应该停下来反省一下自己？希望大家都能拥有这份“持续胜利的意志力”，在人生的道路上坚强地走下去。

第二章 99.9%的人都无法一直赢下去

一直赢下去的人 输掉的人

“99.9% 的人都无法一直赢下去。”

虽然是我说的话，不过我也觉得有点过，但是要一直赢下去确实就是这么难。

在人与人的对战上，胜负其实是有着微妙的平衡的。虽然也和与生俱来的头脑、理解力、运动神经和反射神经有些关系，但是在游戏这个领域里，更重要的决定因素是练习的量，以及对战当时的精神状态和心情。也就是说，双方的能力差距所能决定的，只是胜负的极小部分罢了。

在这样的世界里要想一直努力坚持，并且能够经常取得胜利是非常困难的。要在不破坏平衡的情况下面对游戏，并且认真地学习和掌握，经常能留下相应的结果。考虑到其中的艰险程度，几乎大部分人都是做不到一直赢下去的。

妨碍常胜的一个重要因素，就是和游戏的相性。因为对某个游戏的感触、相性好而上手快，但却因此怠慢努力的人，是肯定无法持续胜利下去的。也可以说这些人就是在吃老本。要想一直保持自己的实力，必须具备几个最基本的要素。如果自己察觉不到这些的话，那么不管花费多久，一定会变成只有偶然才能靠突然的爆发胜利，就会变成“只有那个游戏上很强……”这种靠过去的老本吃饭的人。我从很小到现在为止,一直在想“为什么我能赢？”“为什么那个人赢不了？”所以，现在虽然不能说完美，但是我已经能逐渐看到什么可以让胜利更容易，什么会拖后腿了。

加分和减分，如果不从这两方面同时去考虑、去努力的话，是无法达成持续胜利的。依赖自己的才能，或者只会一种胜利方法的人，到最后一定会落后。当然，不会突然退步到菜鸟的程度，但是肯定会有很长的低潮期。

几乎所有玩家都是在逐步增进自己实力的同时，慢慢确立起自己的游戏风格。比如说，喜欢进攻的人肯定很希望能尽快 K.O. 对手，而擅长防守的人哪怕守到时间结束也能取得胜利。大多数人只使用自己擅长的招式和战术。然后慢慢就会被自己的风格和玩法所束缚，最终碰壁。更可怕的，是有些人并非通过自己的分析来确定自己的风格，而是根据他人的评价来不断地修改，误将他人的评价认为是自己的风格，并想以此作为自己胜利的武器，当然，这样是无法摘得硕果而且肯定无法持久的。

关于这一点，可以说我没有一定的胜利方法，也可以说我会提醒自己不要拘泥于某种打法。有些人经常说，“梅原这方面不错”，那么我会不断地否定掉被指出的部分，这种习惯也一直维持到了今天。毕竟，所谓胜负的本质，和那个人的喜好以及风格根本毫无关系。为了胜利，寻找出最好的行动并加以贯彻，所谓的趣味和嗜好不过是个人的愿望和理想而已。

另外一个重要的问题，就是年龄。尤其是海外选手，对因年龄引起的反射神经衰退非常敏感。有很多人惊讶于我“在这个年纪还能继续下去。”在我 28 岁成为世界冠军的时候，有一个对手说“我本来以为你到这个年纪就差不

多放弃了，没想到你连着 10 年都能维持在世界顶级的水平，也让我有了前进的勇气”并要和我握手。我觉得其实我没那么老，不过海外选手似乎认为 22、23 岁才是反射神经最好的时期，之后就逐步衰退了。

但是，要我说的话，他们只是把年纪当作一个借口，其实并没有拼命去努力过。因为真的努力过的话，是不会屈服给衰老的。不要依赖速度和反射神经，而是更重视战术和战略，并将这些掌握于身，重在实践，这样一来年龄肯定不会成为障碍。舍弃自己擅长的东西，只追求如何去赢。放弃那种“因为我会这个所以其他的没有也没关系”的想法，就算有着杀手锏也尽量不要依赖，而是寻找在任何情况下都能通向胜利的道路，这才是更应该做的。

为了持续地胜利

为了持续胜利，首先要有能保持胜不骄、败不馁的精神状态。同时，还要有一直都不破坏平衡地、认真地对待游戏的精神。

我觉得保持精神平衡的方法因人而异，对我来说，就是不要忘记我是人，但我的对手也还是人的事实。我觉得这是我保持精神平衡的要点。也就是说，自己和对手都没有什么特别的地方。自己赢是赢在知识的丰富、技术的正确使用、经验以及练习量这些日复一日重复得来的成果。那种突然间变得强横无比并且压倒对手取得的胜利，只能是天方夜谭而已。

一个人做了他应该做的事，从而赢了另一个人。仅仅是如此，如此理所当然的事情，同时千万不要忘记，赢了，只是一时的赢了而已。所以，如果一直赢，或者一直输的话，那就很容易破坏精神平衡了。要么就是误以为自己很强而飘上天去，要么就误以为自己是菜到无可救药，从此一蹶不振。可是，事实并非如此。

不管你赢了多少，又输了多少，到头来也没有改变你依然是个人类的事实。结果也只是一时的东西，不论胜负总有它的原因在，结果只是如实地反映出原因而已。不被一时间的胜负左右，牢记为了能够胜利需要不断且不懈的努力，如果你能这样想的话，精神的平衡肯定不会被破坏的。

在你总是得不到想要的结果时，如何看待和接受这个现实将决定你今后的走向。是把失败归结为偶然的运气不好，还是归结为游戏的平衡性不够，对手实在太强，或者我已经老了？这些都不重要，重要的是不被这样一时的感情所左右，接受败北的事实同时冷静分析原因，这才是赢下去的重中之重。

迷茫的力量

依靠运气或临时抱佛脚来获得胜利的人，其实真的是非常弱小的。迄今为止，我无数次和那些被人们认为非常聪明，又很容易掌握方法的“天才”们对战过，但没有一次觉得我输了。因为，他们犯过的错误和我比，量实在少得微不足道。

在小时候因为实力差距过大，经常有被连着压制，或者一直连输的局面，但是到有一定的年龄之后我就有了绝对胜利的自信，而且从不动摇。同时，再也没有打过龟缩的对战。

迄今为止我的人生里犯下过太多的错误和失误，也失败了无数次，每次失败都会让我有一次深深的思考。所以，和那些抓住一时的风向而连续胜利的人，在姿态上和觉悟上是根本不同的。和那些不加思考，只依赖自身的打法和运气的人对战时，能够很轻易地看出对手的行动，他们的行动没有明确的目的性，而且也并非建立在详细的分析之上。

那些倚赖自身天赋而疏于分析的人，在真正的胜负场上会畏缩不前。因为，在真正有着觉悟的对手面前，他们没有那么多自信去承担万一的后果，所以就会缩手缩脚。这样后退的姿态，在那些临时抱佛脚的人中间也同样适用。因为，我过去就有过这样的经验。过去和现在不一样，玩过许多许多游戏，但是无法对所有的游戏注入同样的热情。所以，很多时候我是一个时期只玩一个游戏这样过来的。

因为想在大赛里胜出，所以比赛前会临时抱佛脚，集中练习某个游戏，最终，比赛结果倒确实是有了。但其实我并不喜欢那个游戏，只是为了在比赛里赢所以才练习而已。所以如果对上那些从心底里爱这个游戏，并且在这个游戏上会赌上尊严的人，我是无法取得胜利的。正因为我有很多这样令人羞耻的经验，所以我觉得扎实的钻研是非常重要的。不管临时抱佛脚的人有多么的努力，在那些因为喜欢而不断研究细节，把细节积攒起来成为自己力量的人面前，是无法胜利的。这一点绝不能忘记。

不依赖近道和讨巧的技巧

如今网络已经得到了普及，所以谁都能轻易得到大量的知识。比如说，某种打法相当强，有很多人就用这样的打法击败了很多不知道对策的人，这样的例子屡见不鲜。虽然不是最强，但确实能让人赢得轻松的方法有许多。但是，如果使用了这样的方法，那我的对战就没有意义了。所以我一般不会选择谁都能做到的打法，并且我不会认为与之而来的不利是痛苦的。因为我相信我绕远路才得到的力量是强大而真实的。毕竟，“拼命”就是不惜削减生命也要投入到自己所喜欢的事物之中，所以我不喜欢和大家做同样的事，我希望能发挥我自己的个性。我无法忍受别人说“梅原也是那样嘛”。

如果，组织 100 个人左右成为一队，进行 100 对 100 的团体战的话，我想我会把一些有利的打法教给我的队友们吧。大家都选择、胜率不错的打法一定是相当不错的，所以我会说“把这个记住就能赢”。我会这么说：“这个打法只要这么做就行，其他事情不用想也没关系，因为这样足够你赢了。”

但是，我对我自己却绝对不会这样做。我无法想象在自己喜欢的游戏上选择安逸的近道。当然，集合了那么多人的智慧和经验创造出来的打法，虽然是近道，但毕竟有相当的强度。当然，如果理解了它，并在实践之后通过自己的努力创造超越它的战法是可能的，但是，如果一开始就不选择近道的话，对日后的影响依然是更巨大的。

我作为一个玩家的水平其实并没有大家想得那么高，也经常一直连败给使用这样近道战法的对手，然后周围的人就会议论纷纷了。“梅原也不行了呢。”“他也换那种打法就行了嘛……真笨。”



随便别人怎么说吧，因为说到底，周围的人只看结果而已。

所以，在我坚持着只有我自己明白的努力过程中，几乎没有人认同我的努力。那些只看事物表面，而不考察背后深处的人，不看努力的过程，只看结果就认定你是笨蛋或者无谋之辈。“那家伙，还在坚持那么古老落后的打法哦！”我不否认有些打法相当的没有效率……在情感上好象会输掉一般。但是，如果这时候放下情感，认输而选择简单的近道的话，我觉得我的成长一定会停止的。

也许这样能取得 10 分的强大，但也只能得到 10 分而已（假设 10 分是一般人的努力也能到达的顶点）。我在努力的事情，是击败拥有 10 分强大的人。这样的话，对我来说，10 分是没有意义的。所以，就算要花很多时间，就算被人当作是白痴，我也会以 11、12 乃至 13 分为目标。

当然，大多数高效率的想法和胜利法，我基本都是知道的。比如说，某个格斗游戏里有着只有某个角色才可以使用的强招。因为很好用，不管谁用都能发挥出相当的强度。这样一来，大家都会喜欢去用这一招。然后，大家的打发就会趋

于一致。因为这招的支配力实在太强了，不论谁玩都会忍不住去使用和依赖它。

如果是我的话，绝对不会去用这一招的。当然，这样一来就很辛苦。但是，如果说没用那招就赢不了吗？那也不是，只要拼命努力去寻找的话，肯定能找到替代的招式的。使用强招也许你能得到80分，但终究是到不了100的。

另一方面，不依赖角色的强招而是综合提升一个角色的能力，并磨练自己的判断力和执行力，这样才能够接近100分。“为什么你不用那一招呢？”“也没有为什么吧（笑）。”这样的对话持续了一年，一年后，那些依赖强招的人，和我之间的差距已经非常的大了。因为招式便利，所以几乎任何时候都会依赖它，这样一来，玩家自身将没有任何的成长，只不过是在依赖系统，自身其实没有花过多少心血。所以，一旦某一天强招突然不灵光了，或者招式被修正甚至删除了，他就会无所适从了。而不依赖强招，试图理解游戏的本质并努力下来的我，就算不能用那一招，就算换个角色，也无法动摇我。

这就是得到了“不变的强大”的状态。

不依赖熟人对策、不主攻对方的弱点

有一种技术，就是记下对方的习惯和行动模式，然后对应他的习惯去战斗，这就是“熟人对策”。这是分析对手的特征和行动模式，并寻找其弱点加以攻击的作战方法。

比如说，想象你全身布衣，只拿着一把刀。对方则不但有刀，还有很厚的铠甲。但是呢，对方有一个致命的弱点：每次挥刀时铠甲之间都会露出空隙。所以，只要瞄准那个瞬间，往缝隙里捅一刀，你就赢了。这就是攻击阿喀琉斯之踵的行为，这样的行为能轻易抹杀一方布衣、一方铠甲的装备差距。要知道习惯这种东西不是被人说两次就能改的。要是有充分的熟人对策的话，胜率会涨得很快。但是，这个打法的问题在于，只适合用在特定的人身上，强是强，但是有限。也就是说，本身依赖着“熟人对策”，那么自身就没有成长的空间了。

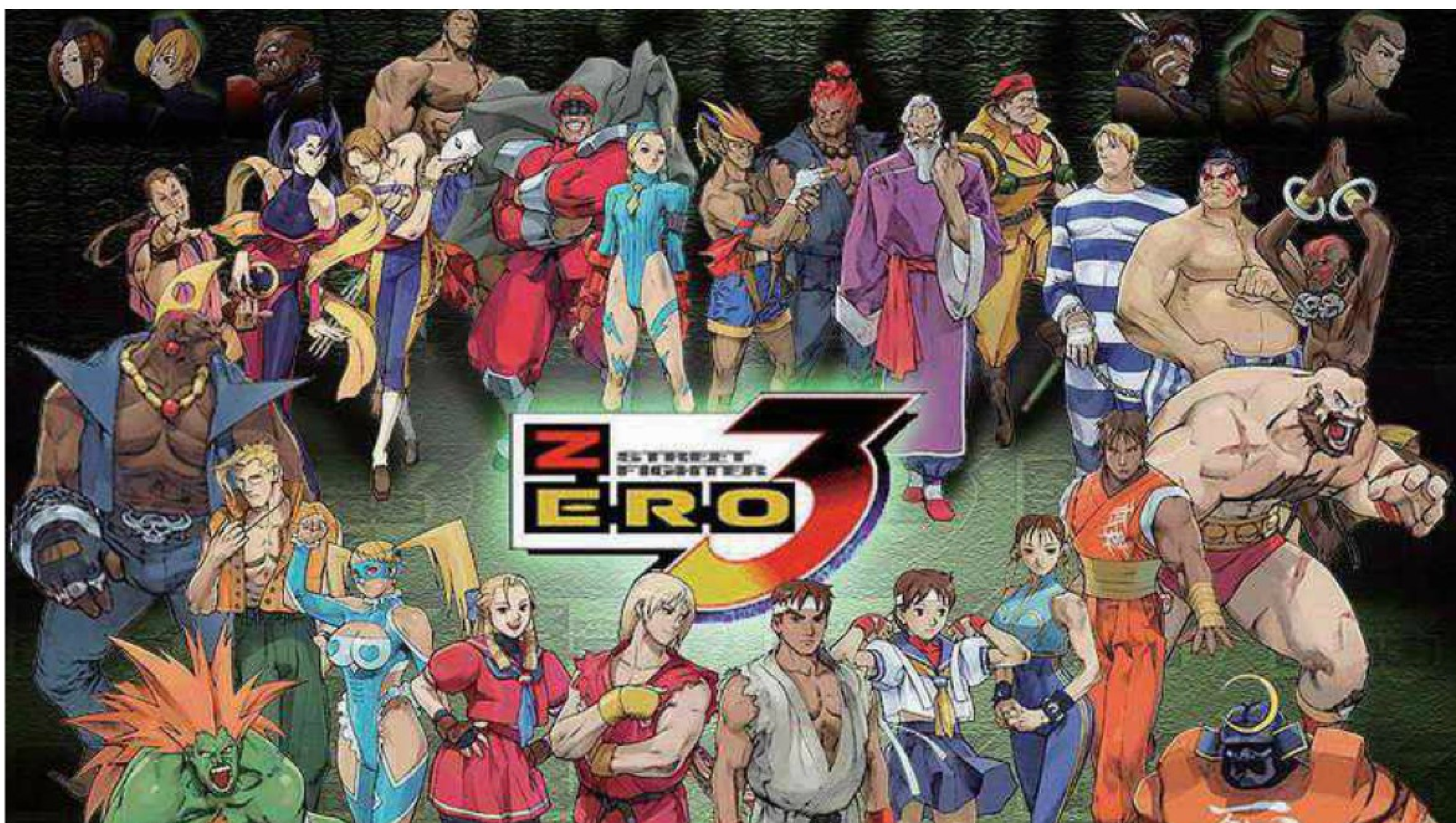
当然，在格斗游戏上，“熟人对策”是不可缺少的必要技巧。你甚至可以说它是决定高水平胜负走向的一个重要因素。也正因为如此，几乎所有的人对上自己有“熟人对策”的对手时，都有着相当可观的胜率。但是，就算用“熟人对策”把你的胜率提高得很高，要问到这个玩家真的很强吗？那答案又是否定的。

所谓“真的强”是指即使阅读到对方的动作，也不加以制裁，而是利用自身的实力取得胜利，从而锻炼得来的东西。因为你已经阅读到，或者利用这种方法可以赢，那么你就会逐渐依赖“熟人对策”，而怠慢了技术和知识的补强。等你再碰到一个很强的对手时，必然会陷入苦战。等你换一个对手时，一定会注意到其实自己只穿着布衣。

当然，你也可以从零开始，再把这个对手的行动模式记下来并战而胜之，但这样的效率实在太差了吧？当然，如果每次你都能应对对手的行动并取得胜利，是很帅。如果对任何人都可以锻炼出“熟人对策”并且战而胜之的话，那么你不仅不会不安，也断然没有被人说三道四的理由。

可惜，这是不可能的空想。实际上考虑到你也会被砍，所以不会不穿铠甲，而且当然会希望自己手里的武器越锋利越好。这样你会真挚地希望自己取得进步，而为此当然需要认真地道的努力。

不能过分依赖自己的天赋和长处。那种“因为我可以看到别人的行动所以不穿铠甲也没问题”真的只是井底之蛙的傲慢。毕竟“熟人对策”也存在相性问题，哪怕再厉害的人可以看穿对手的行动，但他本身的行动也会被对手阅读和预测，我随便想想就能举出好多这样的人。所以必须让自己的出拳更快，让自己的防守精度更加牢固。就结果而言，没有扎实的努力换来的经验和技术防身的话，就连才能自身也会变得一无是处的。



用文学家为例子说明吧，不管这个人心中所想的文章有多么的华丽，如果没有相应的笔法去描述出来，我想是无法打动人心的。如果你想成为那个领域的顶尖的话，那更应该不拘泥于自己的优点，而是把心血用在提升整体能力上。

我一般不喜欢攻击对方的弱点。有时候我也会想“只要这么打就能赢了……”，而且，对手还没有注意到。但是我一般不会选择这样轻松的道路，还是会选择别的方法来取胜。因为我觉得攻击对方的弱点算是邪道吧。我觉得，攻击对方的弱点来取得胜利，会让对局的质量下降。那个对手明明是能让自己更为成长的存在，但攻击他的弱点却浪费了自己成长的机会。所以，我不想攻击对方的弱点，反而更想挑战对方的长处。

就结论来说的话，用自身的实力去胜利是最好的，而且也是想要进步最应该考虑的事情。我觉得这既是我的追求，同时也是我这么长时间还能站在顶端的秘诀。

没有轻松的道路

我从小就非常在意别人的目光。毕竟我觉得热衷于游戏的自己很奇怪，而且经常觉得人们在我背后对我指指点点。

“别去在意他人的目光就好啦。”如果能那么简单地凭一句话就解决这样的窘境，那生活就没这么累了。“不在意他人的看法”，这本身就是一种非常辛苦的活法。而且一直挑战下去也十分的困难。我知道，如果没有经历过那种艰辛和痛苦的话，是无法超越这面墙壁的。

“换个想法也许会轻松许多哦。”这样一句话去安慰别人是非常简单，但是对当事人而言又哪有那么容易，到头来只是欺骗自己而已。想要增加腕力的话只要加以训练，想要减肥的话只要适当地锻炼，而要想比别人强的话，只有比别人更加努力热情地投入。我想不管再怎么痛苦，也没有别的道路了。就连你的心灵也是，不加以锻炼的话是坚强不起来的。

我觉得，那些可以不用选择艰难道路的人，本身就是一种幸福。因为他们会有不错的交友圈子，有一份对自己胃口的工作，每天的生活都可以非常充实。这样的人，没必要特地去选择一条荆棘之路吧。

但是，不被任何人认同的我，只能选择咬紧牙关拼命努力。为了让自己更有自信，虽然很痛苦却只能采取暴力疗法了。想要成就些什么的话，必须克服随之而来的障壁。跨越障壁绝非易事，但达成之后就会非常的爽快。

我知道并不是谁都能走在荆棘之道上。所以，我也经常想，难道就没有普通人也可以接受的建议吗？其实我想到了好几个，但是，这些全部都被我自己认为是谎言，立刻就否定掉了。选择轻松的道路，那是肯定无法获得巨大成就的，这是我的亲身经验。

当然，既有完全不需要改变现状的人，也有无法改变现状的人吧。所以，就算切开我的嘴，我也说不出“大家都不要享乐了，来走荆棘之路吧”这样的话，而且也不会这么想。但是说到底，我觉得那种能够做什么事都自如写意，能找到轻松道路的，肯定是拥有着空前绝后才能的，极为稀少的天才中的天才吧。

既没有王道也没有必胜法

基本上，格斗游戏都是 1 对 1 的竞技。根据比赛规则不同，虽然也有多人的组队战，但是大部分情况下，还是追求着玩家自身的强大。这和那些有教练和赞助商的体育运动，或者有着师傅或伟大先人的艺术界不同，格斗游戏玩家总被要求孤军作战。从对手身上能学到多少，要看自己的意识水平。没有哪个指导者会或温柔或严厉地指导你如何变得更强，变得更优秀。

游戏的世界总是会不定期地更新游戏，也就是推出新的作品，会有新的系统或者新的规则，可能更简略也可能更繁琐，有时候甚至连竞技的本质都会发生改变。所以，自己已有的技术也许在某几个游戏通用，但是换到别的游戏可能就完全帮不上忙，而这样的情况还屡见不鲜。

所以，就几乎不存在“只要怎么做就会变强”这样被称为王道的方法。就算是一直在格斗游戏世界顶端领跑的我，也还是没办法教导这些。因为我一直都是独自摸索过来的，自己到底有多少技术水平，要如何才能发挥它们，怎样练习才能让自己的特点更鲜明？这些全部都必须自己思考。

既然没有教练和领队，所有责任就必须自己来扛。赢也好输也罢，你不能把责任推卸给其他任何人。所以，勒紧腰带一头扎进自己选择的道路里，这其实就是说，你必须把“到底我有多信任自己？”这个究极的自问自答，持续每天都问自己一遍，再一遍。

我只能信任全力以赴的自己。因为我相信就算我没有才能，只要一直行动下去，总会找到正确的答案。我可不是那种灵光一闪就能找到正确答案的类型。从这个意义上来说，也可以断言我绝对不是游戏的天才。所以，我只能一点点努力，除此之外别无它法。

“梅原大吾最大的武器是什么？”被人这样问的话。

“不管被打倒几次，我还是会爬起来继续前进。”我会充满自信地如此回答。

所以，我只能在练习的时候把所有的可能性都试一遍，然后排列组合，只有这样的笨办法。正因为我相信没有什么必胜法，所以才一个又一个地替换着部件尝试着。虽然觉得这方法不行，但不实践的话到底是不能确定行或不行的。尝试一件事，知道了它不行，然后试另一件，明白它可行。然后才可以把这个方法当作一个支点。总之，就是从零开始一件件去试所有自己能做到的可能。

因为是彻头彻尾地尝试，所以到最后什么地方可行什么地方不行，会随着这些经验牢牢地被身体记住。一般来说，我觉得人们都是预想一个方向有什么然后前进尝试的。不过，我会用自己的双脚走遍所有的方向。我甚至不用去迷惑哪个方向才是正确的？毕竟走遍所有方向，自然包含了那个正确的选项。当然，会根据自己的经验判断大概哪个方向没问题，但就算如此还是会全部试一遍。

据说有一种走迷宫的方法，就是沿着右侧的墙壁走，这样一定能到达终点。行不通的方法，是立刻判断它行不通，还是试了之后判断行不通，这是有着根本区别的。后者才可以让人毫不犹豫地舍弃行不通的方法。

战术上从无专利

尝试过所有的可能性，再把其中的部分一件件组成你的战术，有时候会突然发现一些新鲜的东西。能够提升我所操纵的角色的能力，这可以说是“梅原流的奥义”吧。

但是，我并不会固执于这个“奥义”。我既不会公然标榜我在追求着什么，也不会特地去彰显自己开发出来的新战术。当然，因为我也不会故意去隐藏，所以大家看的时候自然就会发现那是什么了。对我来说，就是和大家分享的心态。不过呢，我觉得“等大家都用了的时候，我也就不用了。”

我想，游戏是没有完全的“正确玩法”的。举例来说的话，我觉得艺术作品也是这样的。就算有很多人觉得某件艺术作品“非常了不起”，但随着人们的价值观以及时代的变迁，也许那件艺术品的价值不会下降，但是并非所有人都觉得不错。毕竟，每个人的美感都是不一样的。

流行其实也是一样的，只不过流行的东西最终的结果都是褪色。那些东西会以异常的速度传播开来，同时又会很快地让大家厌倦，被扔进历史的垃圾筒。如果固执于“这就是我的打法”的话，那么一旦流行期过去，或者那种打法不再通用，你一定会碰上一面巨大的墙壁。

所以，必须经常变化你的战术和战略，并且要时刻想着升级它。比昨天更重要的是今天，应该不断地吸取新鲜的东西，把你过去的东西一遍遍更新才行。所谓让自己提高，并不是创造出什么或者堆积经验把自己知识的抽屉塞满而已。只有那种随时愿意发掘新事物，追求着更好事物的态度，才是更为重要的。

战术上从无专利。也没有谁规定不能模仿别人，谁都可以自由地学习和模仿，不过最终一定要加入属于自己的东西。过去，在我开发出的战术一下子被人学去的时候，我常常会想“那我是为了什么开发这些战术？”不过，我在很早的时候就接受了事实：不管我花了多少精力去开发这些战术，它们并没有专利权这样的东西。那么，只属于我的，能够让我一直赢下去的东西到底是什么呢？

其实，那就是发现新战术的努力和意志力。从我认识到这一点起，我对别人模仿我再也不会介意了。比起已经创造出来的独特战术，创造出新战术的能力才是更重要的东西。以商业的东西举例吧，就是不断改良现有产品的动力，或者虽然还没有商品化，但是不断创新的想象力，或者发现谁也没有想到的新商机的洞察力，这些都比已经成形，获得专利权的商品更有价值。

我每次发现新的战术，总是来不及细细品味它，而是立刻着手去研究下一步。正因为我有着能够不依赖以往战术的觉悟，并且能忍耐开发新战术的寂寞，才能一直将成绩维持在顶端。大部分人对自己好不容易发现 / 发明的东西总是非常的固执，并且非常溺爱。因为他们觉得“一段时间内安心了”。结果，这就成为了一种弱点。然后，终有一天，坐吃山空。

所谓人类，对自己创造出来的东西总是能很好地接纳和使用。所以，要想一直站在顶点，就必须不断创造出新的东西。不这样做的话很快就会被无数的竞争对手所蚕食，最终掉落下去。

集中于眼前的对手

要想提升自己的实力，就必须全力去应对眼前的胜负。小时候的我，先以成为本地机房最强者的目标努力，然后是打倒邻近机房厉害的哥哥，达成之后就去秋叶原挑战最强的大叔，这样一点点努力过来的。

虽然我刚开始玩游戏的时候就认定“一定要成为世界第一，而且肯定能行”。但不管怎么样，世界第一不是光凭说就能拿到的。我觉得那是我不断全力击败眼前的对手，最终得来的荣耀。

连眼前的台阶都爬不上去的话，说要征服高山什么的只能是笑谈而已。但遗憾的是，有很多人不懂这个道理。不管是怎样的对手，攻略一个人毕竟不是那么容易的。这个人是强硬还是谦虚、喜欢的东西是什么、在什么样的环境下成长起来的、喜欢什么游戏、到目前为止玩过什么游戏……就算从这些细节开始分析，一样也会有许多无法理解的东西。

当然，我也不会这样去详细地分析所有的对手。当比自己更强的对手、想要打倒的对手



出现之后，就会涌现出想要征服眼前高山般的强烈欲望。在经过不断的实验错误、不断地挑战测试失败、在无数成功和失败的轮回之后，才有可能真正击败一个人。我觉得，这才是人与人的胜负。

错误的努力

有些人喜欢隐藏起自己发现的战术和战略，大概是为了保住好不容易得来的地位，或者不想在比赛里输掉吧，这样的心情，也不是不能理解。不过，当我觉得自己并非堂堂正正地对战时，就会赢不了。如果不是堂堂正正的胜负，那就算压倒性的胜利，我也不会有半点兴奋。

我在中学时代成为世界第一后，才真正开始和各种各样的人对战。这其中既有只打过一次的，也有对战过上千上万盘的对手。等回过神来时，我发现我已经自然而然地，能够分辨出对手是以怎样的觉悟和心情与我对战了。其中有不少人，是抱着“把这个什么日本第一少年的泡沫给粉碎吧”的心态。

有很多人会为了一次胜利，使用那些只可能有效一次的战术。这真的只是那一瞬间，灵光一闪才有的战术。因为就像是偷袭般的战术，绝不可能通用两次，所以赢了之后立刻逃了。那时候虽然我还是个孩子，不过也觉得这样挺卑鄙的，一点都不堂堂正正。也有些玩家就是靠一些小动作取得了成绩，他们会很快地攻略游戏，然后攻击对方的破绽，或者在对战前，说很多垃圾话以攻击对手的心理。

我可不想采用这样的战术。因为我以前用过这样的战术，并且发觉了它是行不通的。中学的时候基本固定在一家机房玩，因为都是和同一批人对战，所以一定程度上可以预测谁会来，什么时候会来。

有一天，我事先坐在对面的机台上，想试着做一些让对手不爽的事。就这样，我装做无意地将空的可乐瓶放在了机台和坐位上，毕竟是机房嘛，这样做也不奇怪。我想试试对手看到这些会不会觉得在意或不快。但是，过了一会我就换了个想法。“要是别人也对我这么做的话我会不爽吗？”就这点小事，我应该不会觉得不爽吧。

但是，很遗憾地，我自己的行动已经证明了就是有人会做这样的事情。从这次事件起，我认识到了就是有些人会以让对手不快为目的而采取一些行动。我想写下这些，大家可能会恍然大悟，确实有很多人曾这么做过吧。

这样一想，那些不知道这种情况的人，大概会有受到“为什么这个地方会有垃圾啊！真碍事”的这种精神干扰的情况，但是更多的人应该是“哦，想耍卑鄙的手段啊，但我是不会上当的”才对吧。同时，那些不惜使用这样的小手段也要胜利的人，实在无法让人觉得可怕。只要保持着自己的平常心，根本就不会输给这样的对手。自从我认识到这点后，就再也不使用这种肮脏的手段了。

因为我明白了，与其让对手变弱，不如让自己变得更强。是有那么些人靠妨碍别人来让自己处于优势，但是将来这样的人肯定会消失的。

不变化 = 无成长

对我来说，正确的努力方向，还是让自己变化。“今天的我和昨天的我不能是一样的”，这样的意识会让我成长。在游戏的世界中也是，不变化就没有成长。

“这样下去真的没问题吗？”“破掉这层蛋壳，挑战新的天地吧……”“拼命思考出来的战术也已经不通用了，得赶快想新的办法。”我总是有意识地让自己追求更多的变化。

不过，很多人会误把前进和变化认为是两件不同的事物。毕竟，让自己发生变化总是让人不安。而且每次变化并不能锁定胜利。但是只要一直发生变化，你肯定是在前进。

因为变化的发生而失败、而落后，那只要再来一次变化就好了。失败是成功之母，找出失败的原因再次变化，那肯定能让你站在比之前更高的位置上。就算后退一步，那后退也是有其意义的。以此为契机，找到前进两步的方法就好。只要不断发生变化，一定能找到正确的方向。另外，就算发现了错误的方向，也能明白它的反面就是正确的道路。

所谓成长，其实就是促使自己不要再呆在同一个地方。然后，一直能维持成长的话就算年纪大了，就算游戏换新的了，就算有年轻的才俊出现了，我觉得依然还是可以胜利下去的。

记下一切“在意的东西”

不管是谁，在做什么，总会有“在意的东西”。但是大多数场合，人们总是忘记了“它”，把“它”晾在一边。

在工作的时候明明谈判对手的行动让你感到略微不解却依旧签下合同，在考试的时候明明自己的解法有点疑问却依然获得正解，这些情况下，大多数人都会“哎呀，算了吧”，轻易地放过了它。

对我来说，就是玩游戏的时候，有时也会有类似的感觉。对战或者自己练习的时候，真的只是一点点，感到了奇怪和不自然。根据我自身的经验，我知道不能放着这奇怪和不自然不管。“哎哟？刚刚好像……哎呀，没什么了不起，算了吧。”如果就这样无视掉的话，将来肯定要在这上面吃亏的吧。在吃亏的时候才想起来“哎哟这么一说当时好像……”可惜，世上没有后悔药。

所以，我一旦发现什么在意的东西，一定会记下来。就算当时没有时间，我也决定在那之后必定要解决掉它。我会凭直觉写下“可能会成为的问题”，浅显易懂的便签条。当然后来就是记在手机里了。

一开始也许会想“没事”。不过马上又会转念为“不行，太危险了。”赶紧拿出手机记下。如果当时不记下的话，后来我肯定会连问题本身都想不起来吧。所以，一旦直觉感到什么地方不对，并立刻记下的话，之后肯定可以花时间去解决它。因为我一直在进行的是人对人的胜负，所以我对“人”的思虑非常的多。并且，我认定不管什么对手，都不能无视。

很多人每天都会打无数对局，其中有的对手会觉得“就算和我打也是我赢，和你打没意思，不打也无所谓吧。”又或者，有的人会觉得“虽然我不知道你是什么样的人，但是对你有一定胜率，所以不用仔细分析也没事吧。”如果这样危险的想法常驻脑海的话，将来肯定是要吃大亏的。

因为感到好玩而随便玩玩，然后参加大赛却一下子输掉，并且对手还正是以前轻蔑的那个人，这样的例子实在太多了。明明都已经击败那么多自己警戒着的高手，虽有些不安却输给自认为比自己低一个档次的对手，这样的经验我有很多很多。

我觉得，所谓的世界冠军，肯定是大家做梦都想打倒的对手。而要想不被这些后辈们追上脚步，那必须记下那些在意的细节并一一加以解决才行。只要有不放过任何疑问的细心，就能守住自身的强大。

每天都发生一点小变化

虽然说是“变化”，不过我认为，根据规模和影响也可以有几种分类。既有每天的小变化，也有突然飞跃般的巨变吧。不管哪种都很重要，不可以根据其规模来确立顺序。

说到游戏世界变化的话，就要说到几种专门的战术了。攻方、守方、攻击的招式组合、出招的时机、自己选择的角色和对方角色的相性……把游戏、把对战这项活动细分化，并让它一点点发生变化，是可以做到的。

在本来觉得压制更好的局面采取静观其变，这种打法有效不过试试别的战术如何？把出招的时机提早一点，或者根据情况延迟一点？或者选一些原本不会考虑的角色。当然，格斗游戏是在有对手的时候，才有“战术”的存在。试验变化，在这情况下重要的是仅仅是其效果，对能否让自己打得更惬意毫无关联。

“好象这个人不太会防这个呢。”“那招他也吃了，这种估计也防不住吧？”“竟然被他防掉了，这下难打了。”在对战中的这些发现，正是你变化正确与否的说明。而且，我觉得每天细小的变化，不仅身为玩家的我能做到，任何人都可以尝试。真的只是细小的事情：

比如今天回家的路线和昨天的稍有不同，比如今天点的菜和昨天的稍有不同，比如今天买份以前不买的报纸……就算再小的事情也好，试试看吧?

我觉得只要有这样的意识，不管谁都可以做到改变自己，这样不断丰富自己的体验，总有一天，你会发现自己的视野变得开阔了。至少我是如此相信并每天实践着。

变化的周期

在格斗游戏战术的变化方面，小的变化大概只要花一周，如果是根本性的巨变，可能要3个月之久。

有时候，别人会说，你连战略都发生变化了啊? 为了达到这一步，必须在变化的途中，根据对手的动作作出对应，因为这样的变化牵扯到不同的对手，所需要的时间就更久了。而且，我是在挑战一定的难度，所以每次到达变化的临界点之前就得花2、3个月了。

首先我会想改变点什么，然后一点点尝试。当然有成功也有失败，也有“这样没问题吗”迷茫的时候。在这样试验的途中3个月很快就过去了。然后就到了“OK，就以这个形式进行大规模的改变吧”。差不多花了3个月，才可以说试验基本结束，有一定的成果了。

当然，成果出现了，变化依然在继续。试验之后，当然还有新的试验。也许，追求着游戏，追求着更强，就是永远不断地试验，修正，再试验，再修正的轮回也说不定。我在做商品开发的朋友说，其实新商品的开发差不多也是以3个月为周期，新商品必须比旧的更好，必须更符合当时的社会需求而有其附加价值，而且不能降低性能、品质和安全性。

为了保持在顶级，在不断的试验错误之后，肯定是更高难度的试验，必须对此有所觉悟。

克服不擅长的事项

为了让变化 = 进化能够持续下去，还是必须挑战自己不擅长的部分。

对我来说的话就是胜负，对别人可能是工作，可能是读书，我觉得挑战自己不擅长的事情其实是相当重要的经验。小时候，我会主动避开自己不喜欢与之打交道的人，不过在成长了这些年之后我反而会努力与这些人进行沟通。

“还是不如想象般顺利啊。”到头来还是会这么想，不过马上就会想到，如果放弃那就真的认输了。



讨厌的人是很难喜欢上他的，但是可以想办法让自己的厌恶感降低，我会认为那也是一种个性，而且只要玩得好，我就会认可他这一点，用这样的方法来接受他的存在。故意去和自己不喜欢的人交流，并能积极发现他的优点，而且能相处下去的话，肯定和自身的成长有密切的关联。

很不可思议的是，有很多游戏，可以从对战的风格上看出操作者的“人间性”。游戏会把玩家从小培养出来的人性、性格、攻击性、坚忍程度、技术水平以及狡猾程度全部表面化。日常就比较具有攻击性的人，打法通常很强气，而擅长理论的人则打得非常稳健，而弱气胆小的人，一定会变得很龟。所以，虽然是游戏，不过在胜负上，却可以说是观察别人的重要组成部分。

也许是因为我从小就养成了在游戏的时候观察对手来决胜负，我认为我看人的能力，以及确定这个人是否与我合拍的能力是很优秀的。

在街机房里真的有各种各样的人，而且几乎所有人都是和一般社会……或者说普通的生活“有所不同的异端”。也许是从小跟这样的人混熟了，所以我能很轻易地分辨是“普通人”还是“异端”。当然，要分析一个人到底是怎样的人需要大量时间，但要在无心的言语行动中分辨出普通人所没有的特殊性，则只需要一瞬间。

根据我活到现在的经验，大部分我讨厌的人的打法，都是我比较不擅长应付的。而那些让我觉得“打得真不错”的人，实际跟他去交流的话，会觉得很不错，而且容易成为朋友。也就是说，也许我与对手的相性可以从他对游戏的相性上管中窥豹呢。

正因为如此，所以我才挑战那些我不喜欢的人，希望克服厌恶感。虽然总是和自己喜欢的人相处会过得很愉快，但是这样的话是没法得到超越了喜欢和讨厌的强大的。

只有在积极地挑战和接纳你不喜欢的人、不擅长的事物之后，才能让自己发生蜕变，得到更广阔的成长空间。

甚至让定式也发生改变

在胜负的世界里，往往存在着“定式（围棋术语，指一定的套路）”。格斗游戏也是，既有系统上的定式，也有在阅读对方行动时的定式。比如以游戏系统举例吧，“这个游戏被打倒就会很不利”、“这个游戏被压进墙角就很不利”。而在阅读对方上呢，“如果行动模式一直很类似，就容易预测对方下一步动向。”定式是在自己陷入不利时或者无法阅读对方的行动时，最容易依赖和采取的行动。

但是，如果太依赖定式的话，也不是什么好事。因为定式并非绝对理论上的最好行为，并不是说打出了定式，就可以高枕无忧了。比如说使用某个角色的定式打，陷入了被动，想要依赖定式去摆脱困境绝非易事，因为对手根据定式非常容易预测和封锁接下来的行动。所以，必须让定式本身都发生进化才行。

虽然规则不是为了被违反才存在的，但是“定式绝对是为了被怀疑而存在的”、“虽然大家都这么打，但这么打一定是对的吗?”、“要是换个角度想不全是破绽了吗?”、“可能打其他人有用，怎么这个人他就是不吃呢?”这样，利用一个定式为基础，再在那之上找到新的解法，只有这样才能继续赢下去。

不依赖定式，相反让定式升华，如果你想比别人赢得更多，如果你想当冠军，如果你想一直赢下去的话，就先从怀疑定式开始吧!

不要停止思考

为了持续赢下去，就必须对每一个问题都深入思考。放弃既有的概念，不断变换着视角彻底地查明原因。

不管怎么想都无法前进……就算这样碰壁了，我也会把问题放在脑中的某个角落，一有空就好好想想。就算不能马上找到答案，只要花点时间总归会有答案浮出水面的。

有时候会在毫无关联的事物上找到灵感，有时候朋友无心的一句发言，会成为最好的建议。一生中发明了1300件以上物品的美国科学家爱迪生不也说过嘛，不能成功的人，必定是不去思考的人，真的就是这样。

总之，只要不停思考，总会找到前进的道路。“恩，稍等一下，这个想法也许可行呢。”肯定会有这样的瞬间访问脑海。这样养成了深入思考的习惯后，每天就自然而然会去思考，而最

后会变得比别人更容易洞察本质。比如说，天上飞过去一只鸟。那些赢不了的人，看到飞过去的鸟，应该只会想："哦，鸟飞过去了"，不会将思维进一步扩散。而比一般人稍微多赢一点的，会想得更深一点："鸟在飞，因为鸟有翅膀，有翅膀就能飞了。"然后，一直胜利的人，或者一直想着胜利的人，就会想得更长远："为什么我没有翅膀呢？"或者"没有翅膀我就飞不了了吗？"或者"我能找到替代翅膀的东西吗？"

或者也有人这样想："说到底有必要会飞吗？不会飞有什么关系啊？"也许有人会深究这样的思考是否有其意义。不过，多想想，总会给自己提示，最终找到自己的答案。而这个答案是否是正确的其实并不重要，倒是不断地思考，直到最后找到自己的答案这一努力的过程更为重要。

"我虽然没有翅膀，但我有着和翅膀一样优秀的部分所以没问题。"找到了这样的答案，就能走出充满自信的第一步。因为这不是别人教你的答案，而是自己用自己的努力得来的成果。如果平时就养成动脑的习惯，那么在关键时刻往往就不会焦急了。在游戏对战上也是，对对手的攻击和防御更容易看得透彻，也更容易比对手先找到胜利的道路。

"鸟在飞啊。"这样不深入思考下去的人，一旦碰壁是很难凭自己的力量突破的。明明如此，还有人干脆放弃了思考，甚至放弃了解决问题，终日踌躇于浑浑噩噩之中。

思考的力量

我从很小的时候开始就很喜欢思考问题。我一直想啊想啊想的，拼命去想还没有找到答案的话我就去问父亲，有时候是母亲。双亲虽然都不懂游戏，但互相聊着聊着，意外地总能找到答案。还有，我读过许多许多的书。比如运动员的自传，或者将棋名人在对局时的故事，虽然类型不同，不过这些活在胜负世界里的人的话，有时候真的能成为参考。

"啊，这个人和我在相似的地方停下了"、"原来如此，有这样的解法啊"。我就是这样一个总喜欢拼命去找出答案的孩子。但我从来没觉得思考是一件很辛苦的事。毕竟在自己脑中的思考既不会被人批判，也不会被人骂，也不会被人说"不过是个游戏，想那么多干嘛……"我觉得为了解决问题而思考的时间非常的快乐。

"我在拼命地想呢。"能自我感觉到这一点，让我在自己前进的道路上明白，呈现在他人眼中的自我并不是一个笨蛋，我为此感到安心。我觉得我想到的，和学校里其他孩子学到的东西相比，并没有那么差。虽然我在游戏上的修行，看起来就像是一直在玩游戏。但是，我在拼命的思考，这一点上和别人没有区别，我还没有被抛弃，只要想到这点，就会觉得安心，小孩子的脑袋虽然还不适应深刻的思考，但是充实感和满足感却是一样的。

这样思考之后找出的答案，会让我感受到自身的努力不是无用的，我觉得这和我建立自信心也是有所关联的。

首先变变看吧

我在改变自我的时候，有个小小的诀窍，就是"不要考虑后果到底是好还是不好。"如果变化的结果不如意，那么在发现不好的时候再改变一下就行了。总之，重要的是不断地蜕变着。谁也不知道变化之后是好是坏，但从经验上来说，一直维持着变化，最后肯定能到达比现在更高的高度。

当然，有时候是改变之后才发现之前的好处，这样的场合，只要把之后和之前的优点都合并起来继续变化就好。话是这么说，其实小时候我也是非常害怕变化的。在游戏上做些战略和技巧的变化倒不担心，但是如果让自身发生改变，或者挑战不擅长的领域时，就会非常担心之后的结果和周围人的反应。

小时候我是个超级在意他人目光的孩子，总是注意着有没有人在笑话我。比如说我经常在和第一次见面的人谈话后，回家的路上我就会一个人在想"刚刚的说话方式和平时不太一样，没能好好说清楚……"这样一个人的失落起来。而我又非常不喜欢这样烦恼着的自己，甚至可以说讨厌，到晚上也睡不着，成夜想着这件事。有一天，我对自己是否可以这样持续走完一生感到了不安，一两天的话当然无所谓，5 年、10 年或者一辈子都这样饱受精神的折磨，那想想就觉得可怕。终日害怕着失败，总是无法喜欢上自己的话实在是太悲惨了。

事实上，不管失败多少次，不管做了多么羞耻的事情，其实从来就没有因其而被人讨厌过。"那家伙不行了，又失败了。"几乎所有人在准备着手创新之前，都很担心别人的评价吧。然后，会把自己的力量和成功的概率放在天平上称，并害怕失败。

活在游戏世界里的我的周围，其实也有很多这样的人。比如说人际关系上："因为我只有这点水平，所以还是不要和他打招呼了吧"。胜负的世界里，强弱往往决定了人与人之间的上下关系。这个人肯定是觉得，自己这样的菜鸟就算去打招呼，人也未必会理他吧。或者因为自己的实力只有这点，所以和世界冠军打的话败北是理所当然的，于是缩起了尾巴。这样一来，肯定无法指望这个人能有进步了。

想打招呼就打，想打对战就打。打个招呼，打局游戏，并不会关乎生命危险。就算被冷落，就算被打成惨败，也许会让人觉得羞耻，但是，对人生道路则不会有丝毫的影响。一味害怕着失败而不敢前进一步是最不可取的态度。毕竟，虽说没办法，但是这样不好的风潮，正是因为世间的人们只看结果，只评价结果而来的。

我有时候也会感受到不容许失败的气氛，毕竟不管是谁都不想被打上落伍者的烙印。"你没有才能，差不多放弃吧，看清现实吧！"、"就算你再拼命也没用，放弃吧。"、"看不到前进的方向，再努力也是白搭。"被人这样说的话，无论是谁都要犹豫一下吧。而且这是大人训小孩子时最常用的句子之一。

也许有很多人觉得这样经过计算之后的就是近道，那些被说会做人或会处世的人，大都是这样的类型吧。但是，我从自己的经验来说，我觉得这是错的。那种能一直不失败而不断前进的人根本是稀有到不能再稀有。

回避着什么，害怕着什么，或者糊弄着什么而前进的话，到头来肯定会在前方碰到本以为已经绕过去的墙壁。说是碰到，不如说翻不过去的话，那么永远没有机会往更高层前进。我觉得这才是世界的法则。若真是如此，那么自己主动地伸手，在不断的失败中前进，反而是更有效果的方法，更能接近顶峰的道路吧。

失败自身会成为路标

人会不会畏惧败北，反映了这个人到底能否向前进。

"也许没有得到成长"、"感觉到自己的对战内容没有变化"、"我也许现在正止步不前"，这些主观的感受，其实就是应该要准备变化的信号。当然，并不是说每次都必须变得翻天覆地，只要能发现自己有一点点变化，有一点点成长，这样就可以了。

如果每天有意识地让自己发生，并且不错过那小小的变化，总有一天会迎来大的变化——在需要觉悟的时候不会踌躇，能够果敢地行动。这样一年两年为周期，在需要觉悟的时候，平时就习惯于挑战变化的人，自然不会心生惧意，而是大胆地挑战新的路程。

我觉得，平时很少改变自己，总想守住自己的"日常"的人，在面临巨大的分歧时往往无法下决断。只有每天的积累，才能成为关键时刻爆发的力量。在游戏的世界里说到变化和挑战的话，比如说试试自己从不玩的游戏，一开始当然没可能赢，但依然努力去挑战必败的对局。输了当然会后悔，会不爽，而且周围的人会说"哎呀世界冠军也输了嘛。"但我还是会继续挑战。

我作为世界冠军，是处在一个被挑战的立场上，但比起被人追赶，我更喜欢去追逐一些

什么。因为，被挑战是依赖于别人的。而自己想要往更高的境界前进的姿态，绝对不是被动的。

我觉得，如果有我不管怎么努力也无法打败的对手的话，会是一件非常让人开心的事情。当然输了毕竟很痛苦，就算是我也不可能哈哈笑着去和对手对战。但是回头看看，一定能发现自己发生了令人惊讶的变化。

到底如何去打倒比自己更强的对手？为此磨练技术、提升水平，在终于击败了对手那一刻的喜悦，正是积极变化报答你的瞬间。

在意他人目光的意义

我觉得世界上在意他人的人实在太多了。当然，一定程度上是因为常识和礼仪，我觉得尊敬对手是非常重要的。但是，如果过分在意他人，而且是无法影响你的人生的人的目光的话，肯定无法自如地生活下去的。

在胜负的世界里也是如此，有很多人甚至觉得勇敢地挑战谁这件事自身就是羞耻的，要是挑战失败的话太丢人，努力过头的话别人要说你傻，而一根筋又放弃的话也很丢面子……这些看到别人拼命会觉得傻，或者害怕失败之后被大家嘲笑的人，往往是得不到什么结果的。我觉得，根本上来说，在意他人的视线，刻意显示自己合群的生活方式根本就不好玩。

在漫长的人生中时刻在意他人的目光，实在很拘谨，而且很难受。不管是谁，其实内心里都明白不用在意他人的目光，但是，常识会干扰你的判断，最终只能走在大众的轨道上。

“大家都是这样注意着别人，我一个人怎么可以例外呢？”这样一想，就不会再走上自己独特的道路了。当然也有人会勇敢地走着自己的道路，不过肯定会有不安的。因为一直过着合拍的生活，突然要变得与众不同，谁也无法想象等待着自己的会是什么吧。可能，他会乐观地认为，人生有苦有乐。

事实上，很多人都有着类似的烦恼。“考进父母推荐的大学，进入父母推荐的公司，有意义吗？”、“为什么我发言的时候必须考虑别人的感受？”我在和年轻人接触的时候，总会听到这样的话。在胜负的世界里，在意他人的目光只会拖你自己的后腿。因为你一旦在意他人，就无法继续自己本该进行下去的行动了。

小时候我一直想只要不放弃肯定能拿到相应的结果。但现在知道了，就算一直努力也未必能得到想要的结果。把目标放在哪里，把什么作为结果因人而异，但有一点可以确定，那都不是很容易得到的东西。就算一直不放弃，也不是谁都可以成为世界冠军的。但是，在放弃的那瞬间，一切也就结束了。这也是事实。而且一旦在意他人，那想要一直坚持下去是非常难的。

“那家伙明明那么努力地挑战了，还是没得到结果哦。”在意他人的家伙，没可能能忍受住这样的目光。换个角度说，一直在努力的人可以说都是无视别人的，完全不在意别人的想法，而是埋头在自己的世界里。以我迄今为止的人生经验，也无法说一直坚持下去就一定会有结果。但是，一直坚持下去，却肯定会变得不再在意别人的目光。然后，在自我的世界里生活真的非常愉快，这一点，我可以断言。

只要一直努力下去，总会不再在意他人的。我也是在最近两三年，才学会把别人的评价和结果很快忘记，而是更注重自己一直在努力的方向。我烦恼自己的行为是否正确，正是我还没有确立自信的表现，但如果这样也不气馁，以坚强的意志坚持下去的话，肯定有一天，我会想“虽然也许不对，但我这样就好。”

现在我已经可以感受到这一点，所以我每天都很快乐，可能是我一生中最快乐的时光吧。毕竟可以投入到自己喜欢的世界里，而且最重要的是我能不再在意他人的目光而活着，可能，这是我最大的成长部分吧。

集中力

不在意他人的目光，其实还有一个好处，那就是你可以得到绝对的集中力。那些有着明确自信的人，都是相信着“我现在这样最好”的人。因而，他们拥有着绝对的集中力。这样的人，在感受到“我现在在意着别人的评价”时，会想“我该怎么做才不用管别人怎么想呢？”并且会采取相关的行动。

不断采取这样无视他人的行动，会让自己能够集中精神的时间越来越长。在意他人的时候就会想停下手中的事，拥有集中力的人会思考“该不该现在停下来？”当然，如果是给别人添麻烦的事，肯定不好。但如果是只关于自己的话，沉浸下去也没有什么吧。

运动也好读书也好兴趣也好，经常有人说“被人看到我在努力的话感觉会害羞，所以我是偷偷地练习。”但是，这样反而难以持久地坚持下去吧。我觉得，对小孩子来说最大的不幸就是因为在意他人（尤其是父母）的评价而无法进行自己喜欢的事物。我因为一直活在世间评价很低的游戏世界里，所以比谁都了解那种周围的大人全部以批判的目光审视你的痛苦。也就是说，所谓集中力，其实就是随着你不断排斥他人的目光，不断地与自己的内心对话才得来的能力。

小时候的我经常如此自问自答：“我这样下去真的好吗？”、“我真的只有游戏吗？”、“我和其他人有什么区别？”就这样，我每天晚上都问自己这些问题。在想着这样也不行，那样也不对的日子里，我真的能够做到精神集中。对我来说，可能在思考这些问题的时候，就已经是一种集中力的锻炼了。我觉得，能够不在意他人的思考时间，能够深深思考、烦恼着的时间是非常重要的，它们能提高我的集中力。

常有人说“梅原在打游戏的时候根本没表情的！”，请大家看看录象，我确实是仿佛入定般没有任何表情的，这就是我完全不在意别人视线的证据，也正是我完全集中在游戏上的体现。

选择竞争更激烈的游戏

我会尽量选择流行的游戏，就是大家都喜欢的，可以说是那个时候的王道的游戏。在流行着的游戏肯定集中了无数的强者，对我这样希望一直在主战场的最前线战斗的人来说，到达顶点之前的路途有着无法拒绝的魅力，虽然也有人选择冷门的游戏，但我不是那样。毕竟人越多，玩家越多，游戏的水平就越高。

有些人很喜欢在低等级的地方高喊“我是第一”，这些人的目的，大概就是想要“高手”的身份或者变得有名起来吧。当然这样也没什么不好，我对这样的人并不想多评价什么。比如说工作上，大家都是以工资和报酬为目标的吧。以让商业更繁盛，并追求商道顶点的人，从比例上来说还是极少数的。对那些以报酬为目的的人来说，低效率的努力和不好的意外是没有必要的经验，只要能得到钱，自身有没有成长其实并不那么重要。

但是，那些不把买卖作为赚钱手段，而是一生追求的人来说，就像和我一样希望通过游戏让自身得到成长的人一样，不管什么也好，都应该置身于流行之中。使用“流行”这个词可能会让人误会，不过真的应该投入到斗争最激烈的地方去。所以我不会玩同一个游戏很久，当然也有的游戏玩了三四年，不过一旦我感觉这个游戏已经不那么激烈了，玩个一年半载就立刻换其他的。

所以，大家都很惊讶。“已经练得那么强了，可惜啊。”、“你一定只玩流行着的游戏吗？”就会有人这样说，不过我的想法是相反的：为什么我必须玩没人玩的游戏？已经过时的游戏，就算我已经好不容易练到LV99了，其实我也是不会介意，一下就放弃掉。我觉得那些固执于自己成就的人，对自己成长的要求应该是相当低的。他们挑战新事物的欲望非常低，对于创造什么的欲望也很稀薄。这样一来，不管花多久也无法达到顶端的。因为他们担心玩新的游戏又要从零开始，或只能等着谁变强之后再模仿，那么过去的荣耀会变成回忆而已。

但我喜欢挑战。发售了新游戏，只要我觉得它会流行起来，就会觉得高兴。要是发现大家都在认真地练，那我就会有“和你们比比看

吧”的兴奋。因为，这是又一个为我准备的舞台，为此我当然会情绪高涨，所谓追求新的游戏，其实就是发现全新的自己。当然其中也有流行了 10 年之久的游戏，在那游戏中也时常有新的战术和战略、想法被发掘……不过，和我已经没有太大关系了。

当然，对那个游戏的玩家来说是非常开心的事。以一年到三年为周期考虑的话，其实是和商业上竞争对手的变化周期类似的事情，要想一直保持领先，当然必须对不断变化的时代需求敏感才行，也必须在流行之所在，大家热切地注视着的地方战斗才行。

“这里我绝不会输”。在这个舞台上也许确实不会，但拘泥于此的话，又怎能看到舞台以外的广阔天地呢？从自己的庭院里大胆地起飞吧，和其他人一起站在起跑线上吧！若不能总是身处激烈竞争的所在，那么难得得来的持续胜利的力量终会被消耗殆尽。

以从未涉足之地为目标

那些采用简单的方法或者模仿他人，选择轻松的近道的人，不管多么努力最终的实力可能也只有 10 而已。但是，开拓只属于自己的道路的人，最终肯定能得到 11、12 乃至 13 的强大。

想要得到 10 的强大，其实并不那么难。因为那只是重复别人走过的道路，当然道路是明亮的，现在网络这么发达，情报的扩散速度非常的快，也很容易得到新的情报。而且，那是就算不是最强，至少也是暂时性“最强”的战术和战略，并不是一点点的努力就可以轻易颠覆的。

另一方面，通向 11 或更遥远的道路则是黑暗的，毕竟 10 之后的境界谁也不曾到达，甚至不知道有没有 11 的存在，而且就算你不顾一切冲进去，能不能得到 11、12 还是个未知之数。一片漆黑，伸手不见五指，但是，在那前方肯定有道路存在。如果没有这样的信念，根本就无法前进。自己的设想应该是正确的，虽然是谁也没走过的路，但是只要持续下去一定能比别人走得更远，若是想成为比别人更强的人的话，首先必须信任自己，打消不安勇敢前进。如果背上“也许不行”的思想包袱，在路上就很容易迷惘，脚下一打滑就甚至爬都爬不起来了。

那么，你会选择哪一边呢？选择能稳稳得到 10 的强大，光明的道路？还是也许能得到 11、12 甚至 13 的强大，黑暗而险峻的道路？也许每个人的选择都不相同，但我会毫不犹豫地选后者。就算找不到方向，但至少以自己的双脚在前进，用自己的方法追逐着更高更强。

是否选择险峻的道路，其实也看埋头进去的事情对本人来说有多大的意义和价值。以格斗游戏来说，如果只想一般赢赢的话，10 的强大就能满足他了吧。但是，和我一样赌上一切的人，仅仅和他人一样是无法忍受的，因为这样完全无法看到自己努力的意义。就算是我，如果觉得无所谓的话，也会轻易地选择 10 的道路。我应该也会觉得“这样轻松就能赢，也不错啊”。不管是谁都不会轻易地选择绕远路，因为眼前的路又近又安全，效率还很高。

但对我来说，格斗游戏是非同一般的东西。我把游戏视为最重要的东西，当然对战也是如此，但是在珍视游戏这点上我不想输给任何人，所以我不会轻易选择近道。要选择简单的方法胜利，还不如直接不要打更好。要想在这个领域成为顶级，而且还想一直维持下去的话，仅仅只有 10 的强大是满足不了我的。

选择谁也未曾涉足的境地，在黑暗中摸索着前进，才是能以 1 丝血之差取得胜利的关键。



不会被模仿的强大

超越了 10 的强大，已经是既不能教给别人，别人也无法模仿的境界了。可能，大部分人感觉不出有什么不同的地方。但是，和谁都可以模仿的 10 的强大是完全不同次元的东西。

“那家伙怎么那么厉害？倒是能觉得他很厉害……”旁人很容易得到这样的印象吧。用自己的方式努力拼命而得到的 11、12、13 的强大，这样的人肯定有着绝对的自信，而且即使泰山崩于前，也绝对不会动摇。到底什么地方不一样？到底强在哪里？如果已经到了周围的人无法明确指出以上两点的地步，至少在这个游戏上，已经不会输了。

“虽然不知道哪里厉害，但是觉得真的很厉害。”我觉得，我的对战内容能够被承认，就是因为它已经超越了普通的理解范围所致。在大家交口称赞“无法相信”、“简直是神”的背后，其实就是对“这样的对战无法模仿”这一事实的恐惧。

但是，拥有 10 的强大，就算是路人也可以看得出来。因为使用着这个必杀技所以强、因为能使用这样的择所以强、因为能防住这样的进攻所以强……他们的强大，是可以简单分析的。但是，那种“虽不明，但觉厉”的强大，恐怕才是最终的境界吧。既然无法用语言描述，那么谁也无法分析这样的强大了。而知道其秘密的，只有获得那份强大的本人而已。所以，只有这样的对战里才会有“神”的存在，才能让别人为之跃动，为之狂欢。

想要得到 10 的强大，方法很简单也容易学会。但是，想得到 11、12、13 的强大，却没有人可以用语言教明方法。如果硬要说的话，就是“尝试了所有可能之路的尽头所在”。这既不是技术也不是操作方法，真的只是态度和所处位置的问题，可以说成是对待游戏的态度和自身觉悟的强度吧。

但就算是我，也不敢说在所有游戏上我都能走上相同的道路。不过，我比谁都清楚走这样的道路有多么的痛苦和难过。当然，让我来说虽然有点奇怪，不过还是得说，如果这条路让刚开始玩游戏的孩子走的话，是会痛苦到窒息的道路，所以并不推荐。

如果就算如此也还是希望得到无比的强大的话，那只要走从未有人走过的道路就可以了。真的走下去，就会得到谁也无法模仿，甚至谁也无法理解的强大，而只有这些人。可以在胜负的世界里被称为最强。

感受到幸福的瞬间

走在险峻无比的道路上，终于得到超越 10 的强大的瞬间，那份快感是无法用言语形容的。“我是无敌的！”这样一种全能感会进入你的感受系统。一旦得到了它，即使在黑暗中也会相信终点的存在而前行。当然也许这是只有我才感受过的独特的感觉也说不定。

“要费那么多劲的话，我还不如一开始就得到 10 的强大呢。”很多人会这么想吧。但是随着时间的经过，当你再也不会输给拥有 10 的强大的人时，就能感受到“我努力到今天终于成功了”的充实感，这是用什么也无法替代的。

也许只有这个瞬间可以称为“幸福”。

遗憾的是，就算拼命得到了压倒世间万物的强大，游戏还是会更新的。所以，只能再一次从黑暗的起点开始。我觉得，这样的轮回是普通人根本无法完成的。也许我看起来是在享受游戏，看起来是想在游戏上赢。其实不是，并不是这种程度的心情，我想着的完全是别的次元的问题。毕竟，游戏只是游戏，最终的目的还是在于自身的成长。所以，我明知是黑暗的道路，也会毅然走下去。甚至以“流血牺牲”般的毅力得到的无敌的强大，也必须很快就放手。明明知道会这样，但我还是在努力。虽然能够感受到快乐的只有一瞬间，但我依然会想象着黑夜过去，阳光照耀时的雄姿而前进。

如果，得到的 11、12 甚至 13 的强大能够保持 10 年 20 年的话，就会有很多人去追求了吧？

但我不同。

我为了那一瞬间的快感，可以付出任何的辛劳和痛苦。



须田刚一

在争议声中前行的鬼才

最近的游戏市场最热门的作品，不是什么大作，而是大家都在忙着在微信朋友圈上和朋友们“打飞机”。游戏虽然不复杂，但是相当火热，掀起了一阵弹幕游戏的风潮。而在七月份，另外一款弹幕式游戏移植登陆iOS平台，同样吸引了不少玩家的注意。这款新的游戏的中文译名叫做“不再犹豫”(Sine Mora)，不清楚出版商是不是在向逝世20周年的黄家驹致敬。不过，迎来20周年纪念的可不止是摇滚教父，还有这个游戏的制作人。

熟悉游戏的玩家应该都听说过《Fami通》这本至今还算是游戏业界评价标准的杂志，里面那位经常用谈话形式和大家介绍欧美游戏的须田刚一，就是业内大名鼎鼎个性鬼才“须田刚一”。因为“刚一”的日文发音(Goichi)与“五十一”相近，所以粉丝都将他昵称为Suda51

文 徘徊之风　编 稀饭　美编 anubis

另类思考的鬼才，争议声中的 human entertainment 时代

——1993～1998，此阶段代表作：《火爆摔角 special》

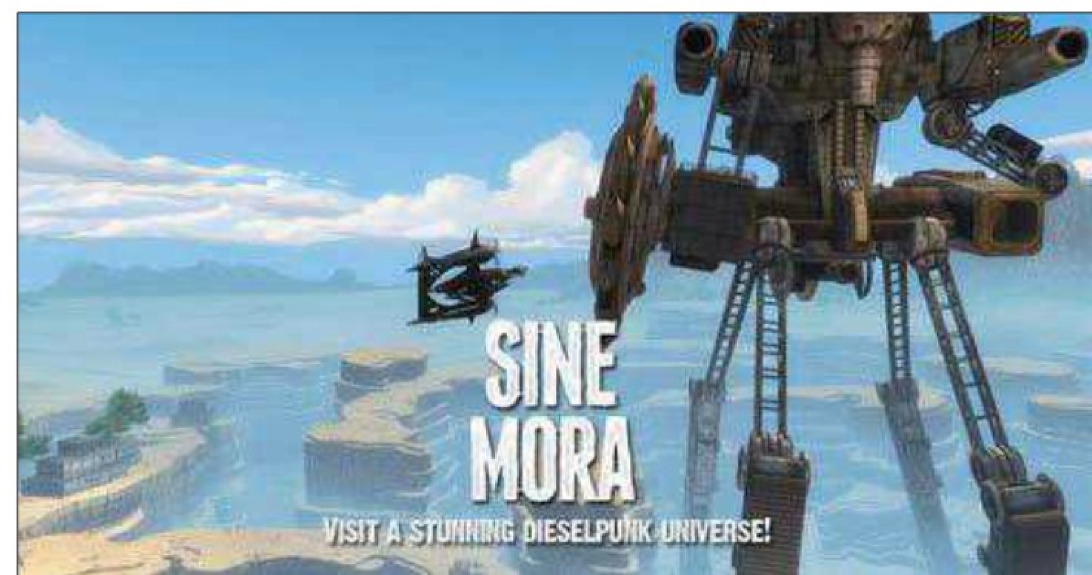
今年刚好是须田刚一踏足游戏界的20周年，但凡对须田刚一的本人或者他的作品有所了解的人都会发现，须田的独辟蹊径风格并非是为了迎合市场而做出的矫情，围绕着须田刚一的争议声音打从他出道开始就没有停止过。而促成他这种另类的思维的，竟然是一款游戏和一段经历。

1968年须田刚一出生在日本长野县长野市——一个距离东京两百多公里，在举办冬奥会之前并不为国人所熟知的山区城市。须田刚一就在这个普通的环境之下成长，度过了幼年和少年时代。直到有一天，须田得到了一张5寸的软盘，里面装载着一个法国制作、名叫《another world》的游戏。

当年的windows系统还在比尔·盖茨的脑海里酝酿，电脑上运行的还是dos系统，没有高清画面也没有音效，一堆堆砌起来的像素之中，形象模糊的博士被上帝粒子击中，穿越到神秘世界。在穿越成风的今天，拜那些跟风和恶心的编剧所赐，穿越戏码早已司空见惯，甚至可以说是狗血，但是在1991年的时候，这种超前的思维却是十分前卫。这样的世界观加上紧凑的剧情，还有超越同时期作品的流畅度和丰富的过场动画，《another world》深深地吸引了青年时代的须田。而更让他震撼的是，这样超前的作品从程序到美术几乎都是作者Eric Chahi一手包办，当时游戏人的能耐让须田无比向往。可以说，这个游戏不仅为须田的天马行空思维开启了一个光明之门，更为他投身游戏业界埋下了一颗种子。

在加入游戏界之前，须田刚一本来是一名葬仪社的职员，每天看着生离死别，同时忍受着殡仪过程中难闻的气味。不过后者才是他想要离开的主要原因，但这在充满个性的须田身上并不算得上是意外。也许是这段难忘而折磨的经历，造就了须田独特的生死观和世界观，影响着他这20年来的游戏创作。而当大家知







▲一款游戏能够难得要厂商推出简易版，也算是须田早年经历的一个亮点。

道须田刚一最喜欢的作家是卡夫卡之后，也变得顺理成章了。

1993年，当时还在担任葬仪社职员的须田意识到日本的游戏行业正在高速起飞，于是向当时因为《火爆摔角》和后来的《钟楼》而闻名的human entertainment投了简历。可是几个星期之后仍然没有得到答复，正当他心灰意冷，准备继续做那他并不喜欢的葬仪工作的时候。Human终于向他伸出了橄榄枝，须田如愿当上了一名游戏剧本作家，开始了他的传奇之旅。

很快，须田刚一的能力就获得认可，接过了《火爆摔角》这个当家之作，作为他的出道之作。《火爆摔角Ⅲ FINAL BOUT》很快就因为当时罕见的排名模式和可视化地自由编辑摔角手的身体特征而吸引了大家的注意；与此同时游戏的难度过高也使他收到不少投诉，为此human不得不放出3个较为简单的版本迎合玩家需要。创造的作品能引起玩家们玩下去的欲望，让须田兴奋莫名，更加用心挖掘新一部作品的潜力。

接下来的《火爆摔角special》是须田刚一第一次向世人展现他的沉重而另类的死亡美学。这款主流的体育格斗游戏在须田的操刀下，却分成了13章，每一章都有过场动画交待主线剧情，讲述主人公“纯须”如何从一个无名小卒一步步成为摔角界的巨星，本来这只是个简单的热血弱鸡主线。如果只是这样，须田就不过尔尔了。他

让主角从人生的巅峰中跌落，家破人亡之余，最终还要用一颗子弹结束了自己的生命。

剧本一出便引起了社会的关注和震动，人们纷纷指责须田的丧心病狂，但是又有不少人被结局所吸引，纷纷入手游戏。时至今日，纯须孤独的坐在王座之上的身影仍然是玩家心中经典的一幕。游戏结局开场阳光明媚，花园、洋房和跑车让人心情松弛，一声枪响突然让故事和画面戛然而止，其震撼力足以让评论者和玩家心惊肉跳。这种犹如电影一样精彩而紧凑、写实的文法而及具说服力的创作方式充分展示了须田创造的剧本的魅力，使须田日后在业界内赢得了“导演”的称号。

经此一役，须田发现了惊悚和悲剧的迷人之处以及自己对这类惊悚作品的创作天赋，在两年间制作了“《恐怖校园》系列”的作品，虽然销量一般，但须田以其独有的惊悚、不安感和现代传奇风格等要素确立了自己的作品基调，从此，须田刚一开启了一条新的游戏探索道路。



■或许《暗影诅咒》的灵感就是来源于须田的早年经历。

不知算不算是一种巧合，这部确立了须田刚一风格的作品也成了他在 human entertainment 的最后一部作品。须田刚一的游戏人生即将翻开新的一章。

雄心壮志多才艺，且借春风试起飞

——1998 ~ 2005，此阶段代表作：《花和太阳和雨》、《杀手 7》

1998 年对于须田刚一来说，是一个特别的年份，这一年金融风暴席卷亚洲，日本游戏业受到了空前的冲击，human entertainment 没能抵挡住经济危机而关门，而紧随他们一起失业的还有由 human 开办的世界上第一所游戏专业学校的教职员和由他们一手培养众多知名游戏人，其中就包括须田刚一。

离开 human，对于处于事业起步期须田来说却并不是一个结束，而是一个新的开始。其实早在 human 倒闭之前，敏锐的须田已经嗅到了山雨欲来的意味，并且着手准备后路。就在 human 倒闭之后不久，须田就集合了一帮志同道合的同志，创立了蚱蜢工作室（grasshopper manufacture）。

没有 human 上层的压制，须田如鱼得水、如鸟入林，终于可以一展拳脚，“须田”式的风格开始新一阶段的尝试。 无论是游戏还是商务宣传活动，甚至连横向滚动栏目都用了充满诡异气息的黑白插画风格的公司主页，都深深地打上了须田刚一的烙印。

这段时期，在蚱蜢工作室的每一套作品里，须田刚一都会进行新尝试 :《银色事件》加入了创新的电影窗口模式，文本会随机在屏幕上出现和摇动，使画面更动感有型 ;《花和太阳和雨》拥有扭曲的视觉，使得文字冒险游戏变成 3D 冒险般精彩 ;《密歇根》营造了绝望的都市，挑战着人类的道德底线。连续的话题之作，使得蚱蜢工作室声名鹊起，获得了 Capcom、Bandai 等等公司的赏识。

趁着这个机会，须田充分参与到游戏的制作过程中，试遍了所有岗位，将自己的才能尽情地发挥。除了之前提到的葬仪社和《Fami 通》专栏作家之外，须田不仅担任过编剧和导演，还负责创作了《恐怖校园》、《花与太阳与雨》里面的歌词。在《密歇根》中，则首尝设计与游戏监制的滋味。还在《如龙 2》、《超级兄弟 : 剑与巫术 EP》等游戏以及广播剧“须田刚一 'S SDATCHER”里过了把声优瘾。须田在每个岗位上都干得有声有色，他的全能和多样爱好得到了认可。

事实上，须田的爱好真的十分广泛，无论是游戏还是音乐处处充满了须田式的个性和狂热。而这些都切实反映在了他的游戏创作之中。

在这个时期须田所监制的最好游戏是《杀手 7》，这部作品采用剪影画般画面风格，玩家在游戏中需扮演一个拥有 7 种不同的人格能力而成为拥有杀神者称号的知名杀手。这种独特的构思加上画面技术让人眼前一亮。

须田受西洋文化影响，尤其是英式朋克音乐对他影响甚深，The Smiths（史密斯一族）、Joy Division、The Damned 这些 7、80 年代开始活跃的乐队乐曲经常会在他的作品里出现。因为对 The Smiths 尤为喜爱，须田甚至把《杀手 7》里面的男主角命名为 Herman Smith，而他随意切换成的每一个人格，都是以 Smiths 命名。同样，



▲成立了自己工作室的须田爆发出强大的创作能力，如今已经硕果累累。

也许是因为出道作《火爆摔角》的缘故，须田刚一成为了一个狂热的摔角粉丝。他尤为喜欢“lucha libre”（自由式摔角），这种起源于墨西哥的擂台运动，最大特点就是选手会戴上各种各样个性的面具参加比赛，而且这些面具作为荣耀的象征和守护的对象，一旦输了就要将面具摘掉，让保持已久的神秘面目公诸天下。个性和神秘感正是须田推崇备至的创作元素，这些元素也在他的作品中得到展现。在须田的许多作品中，加入了摔角手的元素。在他真正令他声名鹊起的大作《杀手 7》里，须田将其中一个重要的角色 MASK（面具）DE SMITH 设定为一个戴着面具，手持双枪的绝对破坏型摔角手，他本人还亲自上阵，戴上面具参加《杀手 7》的推广活动。

虽然《杀手 7》是须田刚一自认最好的个人作品，但从结果来看，并不算上完全成功，虽然横跨 GameCube 和 Playstation2 两大平台，但全球销量只有 26 万套。评论界对须田赋予的游戏的艺术性更是毁誉参半。

反对者和卫道士认为，须田刚一创作的游戏过度诉诸暴力和色情 ;《纽约时报》的查尔斯 · 赫罗尔德认为“缺乏宽容和新特征，除了第一个小时，剩下的全是枯燥和烦恼的体验”;《欧洲时报》的编辑克里斯坦德则形容这是“一个概念游戏，游戏的艺术电影，一个简单的游戏往往是美丽的，但绝不是一个人人能玩的游戏”社会运动家杰克 · 汤普森甚至发动维权运动，要求将游戏等级定在成人游戏的“M”级，进一步限制游戏的销量。

而支持者如詹姆斯 · 米尔克认为尽管游戏节奏有些奇怪，但是“古怪的脚本和前卫的情节相当吸引，高对比度的艺术风格使人想起《七宗罪》那样黑色和新黑色电影，绝对是游戏史上最巧妙的剧本之一”。《escapise》的编辑则是赞扬“在你决定将其作为一种艺术形式开始探索的时候，他就能展现他们所能做的。”

IGN、Gamespot的评论家也在挑出游戏中的瑕疵的同时，用更大的篇幅赞扬了须田刚一打造的游戏在图形、摄影镜头、声效控制上的表现，并有着堪比《潜龙谍影》般发人深省的剧情，刺激的操作和强烈的文化冲击。在这两家网站的年终评选中，他们也给予了《杀手7》多项提名，并颁予“最佳故事”、“最具革新力”、“最佳冒险游戏”等奖项，两家权威网站都将它列为“2005年最被低估”、“最叫好不叫座”的游戏。

而正如《EDGE》评论中所说，“因为导演坚定不移的艺术追求，这种‘铺路的方式’为未来探索打造了无限可能。”《杀手7》虽然还没达到“神作”级的完美水准，但是却积累了大量的“文化崇拜者”。须田和他的作品通过许多欧美媒体的赞誉，成功打开了欧美市场，长久的积淀即将厚积薄发，迎来了久违的收成。



▲过分强烈的个人风格是《杀手7》评论两极化的主要原因。

善于推翻和创新的游戏“冒险家”，蹲马桶想出大作

——2006～2012，此阶段代表作：《英雄不再》系列、《链锯甜心》

十多年的耕耘已经使须田刚一在业界小有名气，但是须田并不满足。在须田的字典里，雄心从来就是和个性、惊悚并列在第一位。

须田刚一和蚱蜢工作室的手足意图将《链锯甜心》里的暴力萝莉女主角朱丽叶打造成新一代萝拉，在《杀手7》的续作《杀手已死》在上市前就预言游戏将会大卖，从业以来一直引领大家坚持做好游戏，还敢于让蚱蜢工作室和近邻Capcom展开“大战”，这位游戏冒险家和探索者的确充满了雄心壮志。

“终有一天，我想要做一个比马里奥更加可爱的角色！”

须田的终极目标，就是要像任天堂的宫本茂一样，制作出“万人向”的作品，（指的是无论轻度还是重度玩家或是男女老幼都能满足的作品，马里奥就是最好的例子）。

《杀手7》的实验性风格注定无法获得成功，但须田刚一从中得到了宝贵的数据和经验，朝成功一步步迈进。

2007年，须田和他的《英雄不再》横空出世。这一次，没有了艰深的世界观，也没有复杂的情节，只有最大限度地发挥Wii手柄的功能（剑柄……）和妙趣横生的任务流程：撸管式激光剑充电法、蹲马桶存档、还有令宅男们喷血的禁断视角模式。

故事颇有点古龙笔下《兵器谱》的味道，讲述了排名11的杀手一路向上挑战，最终成为杀手之王的故事。故事很简单很热血，却蕴含了须田刚一的雄心。在一次访谈中他也承认，特拉维斯就是自己的影子，不断地挑战更高级的对手，不断地迈步前行。

而事实上，市场也对《英雄不再》有了更高的认同。《英雄不再》在Wii的销售中获得不错的成绩后，移植到PS3和X360两大平台之后，首周销量同时跻身全球前十，一周共计销量超过3万1千套，直逼第一位——每个游戏都必定火爆的《马里奥》新作（3万2千）。让须田刚一第一次尝到了畅销的滋味。当然须田刚一也清楚，这也是得益于当周的大作欠奉。这类18禁游戏因为其局限性，无法和那些千万级“万人向”神作相提并论。

虽然取得了进步，但是对以宫本茂为追赶目标的须田刚一来说，眼下的成绩远远不够。他发现自己连续做了太多诸如《杀手7》、《英雄不再》等等采用高对比光影色块呈现的手法黑暗类游戏。而按照他的理念，做游戏的目标是希望能让玩家体验到以往所没有的新奇幻想故事。暗黑类游戏做多了，须田刚一开始酝酿新风格的游戏。与其说是刻意推翻，倒不如说他随性而为的改良和尝试。

受好友三上真司影响，须田认为丧尸游戏十分有趣，一直想做一部丧尸游戏，但是要造出一部超越《生化危机》的丧尸游戏谈何容易。唐代画家张南本和孙位一起学画水，但张南本自知无法超越对方，便改行画火，终于成为一代名家，同样看到老伙伴制作的“《生化危机》系列”达到了惊悚僵尸类游戏的难以逾越顶峰，须田刚一只好另觅蹊径。

也不能不说天道酬勤，须田刚一整天脑海里整天想着怎样做出娱乐性高、不可怕的丧尸游戏，总是不得要领，直至到一次很重要又很无厘头的排便……

须田刚一有一个习惯，就是喜欢坐在马桶上思考人生（其实是思考新创意……）。那一天不知是不是排泄贯通了连通了天地，还是这种恶搞的思考方式起了作用。灵光一闪，菊花一紧，一坨东西下水了，一个奇妙的想法诞生了：既然无法做惊悚，那就做轻松的吧，既然轻松，那就让轻松进行到底！高校啦啦队队长为了保护世界，复活男朋友，毅然拿起了电锯，切下了男朋友那表情丰富还会说话的死人头，然后在看上去除了无厘头还是无厘头的故事中，开始七彩缤纷的漫画风战斗。

虽然世界观依旧独特，须田刚一这次却放弃了惊悚诡异的画风，融入了不少二次元的文化：为了让玩家不止一周目，须田和他的小伙伴们除了设计几种结局这种传统做法之外，还加入了宅男最爱的换衣选项，水手服、紧身衣、比基尼、甚至是《死囚乐园》里的人气“小白装”也应有尽有，看着朱丽叶不经意间露出的小胖次，引来无数玩家的YY。角川Games、Warner Bros.以及Grasshopper Manufacture的制作人员甚至齐聚一堂，讨论朱丽叶胸围尺寸的大小：刚开始设定的是E罩杯，但在大家的热烈意见讨论之下，最终以D罩杯为定稿。在无聊的细微之处，其实也是精益求精。

有了这样的创意，并不代表一切，须田刚一找来了合作方的角川Games和Warner Bros.一起共同开发。Warner Bros.这边请来了好莱坞著名编剧詹姆斯·古恩（James Gunn）进行脚本监修，将脚本英文版部份加入了欧美电影编剧元素，同时安排配音角色，指导了包含配音收录现场的工作。

另一方面，日本角川Games对于本作的插入场景演出，委托了日本丧尸电影界的超级名人山口雄大，全程关注动作捕捉的情况，像这样电影业界真的前来游戏现场参与共同制作作品还是相当罕见的事情。

市场接受了本作的“须田”式幽默，全球销量达到70万套，再次刷新了蚱蜢工作室的纪录，而更难能可贵的是，须田刚一和两位天才导演编剧之间一直合作无间，并没有出现跨领域夸国度常有的沟通问题。



▲宅味十足的《英雄不再》在游戏圈子中却显得很接地气，难怪会大受欢迎。



▲三上真司与须田私交颇深，还经常一起出席活动。



▲《链锯甜心》的成功少不了跨界合作的功劳。

特立而不独行的天才，折翅与高飞之路

——2011～2013，此阶段重要作品：《暗影诅咒》，《杀手已死》

常言道，天才总是孤独的，这句话并不尽然。即便是孤独与忧愤伴随一生的梵高，也总有弟弟提奥不离不弃，生死相随。

同样的话语用在须田刚一身上更不合适，众所周知，须田刚一交友广博，圈中好友多不胜数。在human时代，他就和后来创造了《机器人学笔记》还有《命运石之门》等等名作的志仓千代丸结成好友，与名越稔洋（《如龙》系列），河野一二三（《铁骑》）等人也是私交甚笃。所以在须田刚一的新作发布会上，总少不了大牌业内人的现身捧场，而每一个作品，总能找到Bandai、Capcom、Tecmo等等知名厂商成为其合作伙伴，订单总是没有间断，这对蚱蜢工作室这种独立公司来说实属不易。

同时，须田与三上真司、小岛秀夫更是圈中出了名的铁三角。三个人都是特立独行到极致的游戏人，按照世俗眼光，本应该自矜自傲，尤其是游戏市场上的竞争对手，更应各不相让才对，然而事实却是相反，对音乐的热爱，使须田刚一和小岛秀夫结成了莫逆之交，前文曾经提过须田刚一曾经出演的广播剧《Sdatcher》，就是他和小岛两人合作制作的。

同样的，须田刚一和三上真司一样，都是充满创意，片刻也不肯停不下来的人。三上让游戏内容充满电影般、写实的文法以及具说服力的创作方法，须田在近年来也同样受到他巨大的影响，广阔的游戏市场领域，为他们的合作提供了更多的可能。但比起三上，须田的包容更强。他也不像三上真司那样有过一段偏执和激进的反索历史，即便是和自己风格和概念不符的老任，他还是能够既保证自己的风格不变，同时根据任天堂主机的实际要求来开发“《英雄不再》系列”。而任天堂也通过《英雄不再》，摆脱了Wii没有成人化核心向好游戏的尴尬局面。

从以上这些事实中不难看出，须田刚一虽然思维独特，在业界素有“鬼才”的美誉，却算不上难以相处。

然而，这种惺惺相惜仅限于所谓“天才”之间，但是天才与现实的差距，总是可以通过很多直观的证据赤裸裸地呈现在大家眼前。

许多年前笔者曾经看过一篇谈论天才的文章，里面说到天才总是走在时代的尖端，想到了很多常人无法想象的新思维，他们总是走得太快，让其他人都无法追上。在大家看来，他们多少有些不识时务；而天才，也注定在争议声中前行。

这些事落在须田这样的个性游戏制作者身上，最直接的矛盾就是他们与游戏的发行商之间，总是存在着难以调和的矛盾。

作为一个游戏人，须田刚一和许多设计者一样，思考的重点自然是如何制作有趣好玩的游戏，而游戏的销售商却不一样，用须田自己的话来说：“每家出版商都有其不同的经营之道，都有不同的经营理念，所以为了销量着想，他们所做的一切，都是从他们的利益角度出发考虑，只有对他们有利的产品他们才能够花大血本去投入进去，去帮忙宣传。但从出版业的角度出发，这就营造了一种截然不同的公司经营体制抉择。所以我们坚信应该回过头去重新开始（这一切），如果我们选择完全独立的经营之道，就不会有任何一家公司愿意与我们合作，我们也就不可能把我们的创意融入到销售渠道上去。因为创意和销售渠道总会成为阻碍我们前进的一堵墙。”

创意与销售的阻隔，直接阻碍了游戏的创意传达给玩家，不从商业角度出发去谈游戏，结果就只有销售惨淡收场。这一点的差距是光靠名气也无法弥补的。这一点，三上真司和须田刚一都尝试过努力去打破这层壁垒。热爱中国拳法的三上在卡普空投入了大精力制作了的《神之手》，力求从第一视角还原近身肉搏，但是由于索尼比较专注于和自己关系密切的Square Enix的推广，而对外来户Capcom有所怠慢。《神之手》销售结果惨淡，三上也因此含恨地离开了Capcom，成了一个独立制作人。这一次离开，却促成了三上X须田的一次强强联合，意图用两位天才制作人的名气，去打破发行商区别对待导致销售惨淡的宿命。他们所制作的《暗影诅咒》挟着须田刚一、三上真司和《寂静岭》的音乐监制山冈晃三个皇牌制作人的强势首发。甫一登场果然受到多方关注，但是仍然摆脱不了叫好不叫座的“扑街”命运。在主战场的美国，三人的名声也只能带来首周销量2.4万；在英国，首周销量仅跻身当地榜单的31名。在老家日本，又因为营销原因推迟发售，首周销量仅为9145份。

面对如此惨淡的销售额，须田刚一也不得不承认，对《暗影诅咒》的市场表现感到失望。“我们当然希望能够取得商业成功。但我认为原创新作很难取得成功，无论是在日本市场，还是在全球市场。想要使一个全新的系列取得成功，你需要大量的资金支持。”

如果说游戏制作者和发行商之间的矛盾只是“仁者见仁智者见智”的思维冲突，那制作人与玩家之间是否就亲密无间？事实上，两者之间也有着莫名的鸿沟，叫好不叫座就是最好的例证。在资讯爆炸，网购成风的时代，一个好的游戏，有很多途径可以进行销售。但是玩家不买账，就要从游戏自身的缺陷出发了。而这个时候，所谓的“天才”不得不停下来，思考一下如何让大家能够真正爱上自己的创意。

销售业绩的惨淡，终于让须田刚一痛定思痛，想清楚自己的得失。蚱蜢工作室一直作为独立公司进行游戏开发，过度的独立，没有很高的业绩，缺乏庞大的资金去进行去对品牌进行包装，使发行商对他们区别对待。进入网络时代，网络互动性变得尤为重要，《怪物猎人》和facebook游戏就是一个好的例子，蚱蜢工作室在缺乏网路开发方面能力的弱点也在市场检验中暴露无遗。对此须田如此检讨道：“《暗影诅咒》的失败有一个很重要的原因，就是缺乏业界流行的网战模式。如果我能重新来过，那么我肯定会为游戏加入网络对战功能。”

这是因为这个原因，须田刚一在《链锯甜心》获得了巨大进步的情况下，依旧主动找上了森下一喜（Gungho的主要负责人）。后者就是大名鼎鼎的手游《智龙迷城》puzzle & dragons）的制作者，双方一拍即合，很快就达成了合作协议。就在蚱蜢工作室正式纳入Gungho版图的二月，该公司就凭借《智龙迷城》狂赚100亿日元(约为1.06亿美元)，在一年里天数最少的月份能有这样的收入，实在令人咋舌。公司资产翻了60倍，90亿美元的市值一度比任天堂还要高，创造了一个业界的神迹。不知道须田刚一和Gangho是谁托了谁的福。

虽然Gangho承诺蚱蜢工作室在被兼并以后依然能独立开发游戏，但是依旧惹来了业界的很大争议。他们认为须田刚一为了销量抛弃了独立，不再是鬼才，而是走正统道路的商人。但随后须田刚一推出了新作《杀手已死》，再度回归高对比的画风，主角是个处刑事务所的上班族——巡回处刑人。本作依旧保持着独特的创意，就连销量也是一贯地强差人意。

看来，围绕着“鬼才”须田刚一的争议之声还将继续下去。



▲跟两位好友比起来，须田的名气算是稍逊一筹，不过近年也逐渐为整个游戏圈子所熟知。



文 pineapple 编 秋沙雨 美编 小瑟

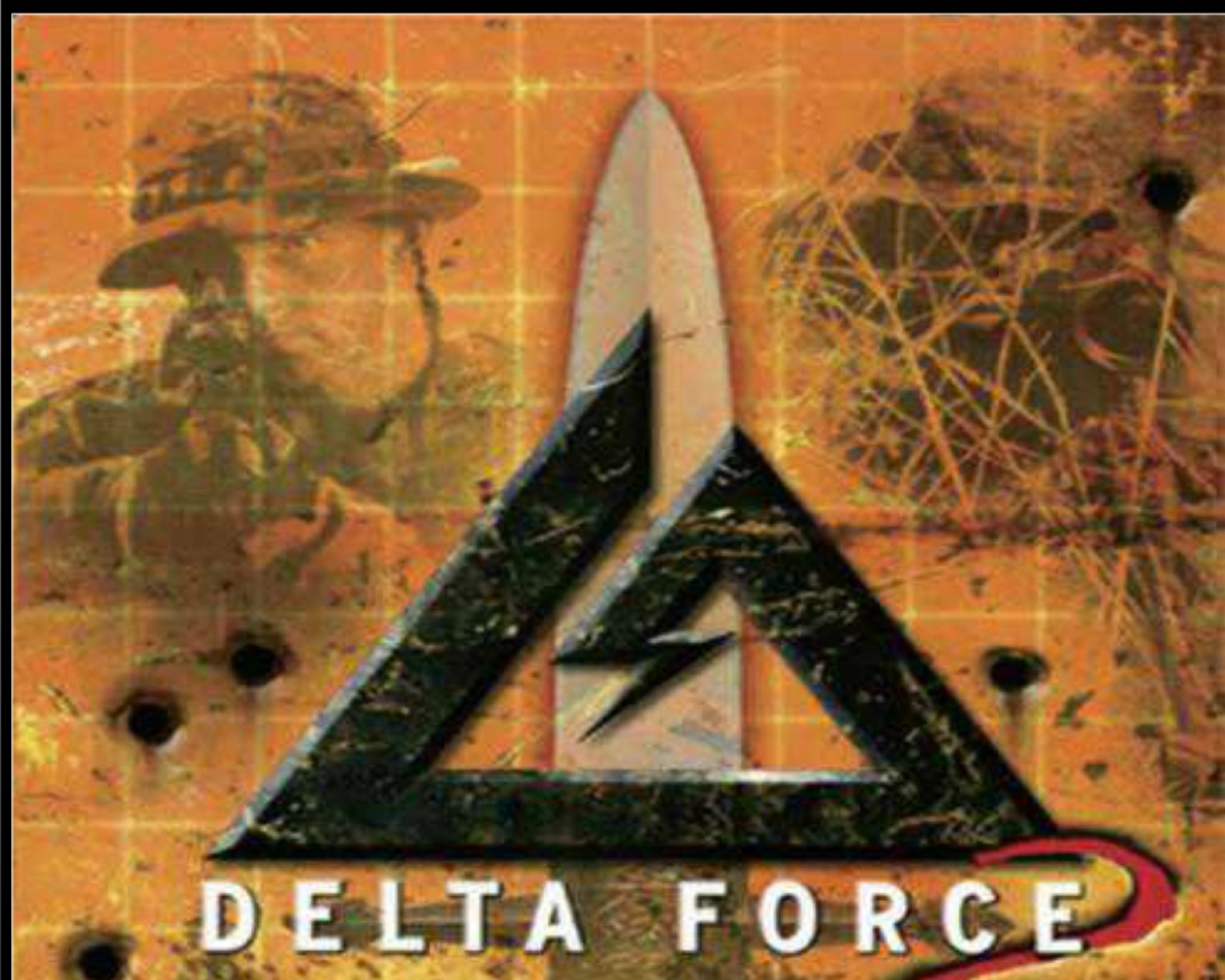
大招伤身 小招怡情
管窥军种江湖

俗话说有人的地方就有江湖。

江湖险恶，明争伴随暗斗。自古不只文人相轻，同行永远都是冤家，此条定理被无数次在现实中反复验证，可谓放之四海而皆准。就像《生活大爆炸》中理论物理学家Sherdon对双胞胎妹妹的“我经常对自己的朋友吹嘘自己的哥哥是个造火箭的科学家”愤怒反驳说“你怎么不说我是个在大桥路口收费的！？”

同样，有军种差别的地方自然也有军种江湖。而在这样的背景下出现的“军种矛盾”在我们这些看客眼中就像是不伤大雅的小花边，让人会心一笑的同时又略感无奈。

军事类游戏是一个小小的窗口



说到军事背景的作品，作为玩家的你我，脑袋中一定会立刻浮现出几个熟悉的名字吧，无论是《红色警戒》还是《三角洲部队》，无论是《COD》还是《皇牌空战》，其中的任何一部都可以让我们如数家珍地煮酒论英雄半天。而作为一个废宅，原本只能在游戏里像生日之夜不出去、只呆在家里打游戏的Leonard那样过过干瘾，但不少现实已经证明，废宅也有春天。

就比如英国曾经有这样一条新闻：在维和战场的英军部队里有这样一个小伙子，小伙子与其他的战友并没有什么两样，他对武器使用得心应手，维护方面也做得不错，结果被发现他并没有通过相应的军检培训，在参军之前，他是一个COD的骨灰级玩家。

……早些年倘若有人把这条新闻给我看，我大概真的会觉得这是COD的软广告。但是在现实与游戏之间界限越来越模糊的世界里，连Sheldon都可以用Wii来学习开车，我们又有什么理由不去相信真的有人靠着打FIFA各种版成为懂球帝，而身为《皇牌空战》系列脑残粉的我，或许真的有那么一天也能把一架F22开上天。……再平安无事地开下来呢？

军事类游戏是一个小小的窗口，这个窗口联系着身处和平环境中的玩家，与对另外一个纷争世界中所表现的草莽精神的向往。军事类作品的爽快，首先来自角色扮演的新奇，想想看吧，





明明你在三次元里是个连拎两壶农夫山泉 4L 装都觉得勒手的弱鸡，转身却可以穿着抗荷服防火背心戴着氧气面罩飞在万米高空之上坐在 F-22 里跟敌机玩大 G 回旋，或者端着机关枪身背 N 块死沉的备用电池头上还顶着个夜视装备在地下室里跟恐怖分子玩搜查，这是怎样的一种快感！

当然这种快感很可能是伴随着"喵的为什么敌机 AI 这么高！他们的飞行员不会过载黑视吗！还敢讲点科学吗！？""计时你妹啊！！没见过会迷路的狙击手哦？！""长官……我晕船……咱们不是个陆军吗……（呕）"，以及代价很可能就是你正在分秒必争的 Dog Fight 里为该死的日文片假名指令反应半天，因没有注意到 HUD 上的高度显示结果一头扎在了东非的土地上，或者无线电里响起"高度是多少米？报告！"只想回一句"等老子换算一下！！"（当时的高度是英尺），也很有可能在狙击场练习射击的时候看旁边围观的战友太烦了，就忍不住抬手给了他一枪，之后系统突然黑屏告诉你攻击友军是不对的！也可能是你跑在颠簸的马上就要沉没的船上，一边忍受着颠簸一边躲避着海浪一边注意着坠落的天花板，最后还要三步一跳地逃回直升机去。气氛之紧张，环境之恶劣，任务之艰巨，使命之荣光，让你不禁有些飘飘然，简直疑心这时外面如果响起敲门声，那么一定是国防部派来的工作人员通知你明天一早到军部授勋。

然而我们所耳熟能详的军事类游戏基本都是国外的，纵使它们中的部分作品是有着中文版，但是对于中国的玩家还是有着一些距离，就比如我们中国与国外的军种划分存在不同，武器与装备的区别更是南辕北辙，而在外国游戏多年的浸淫之下，说到无线电用语用军事指令，我能马上条件发射想起来的都是些鸟语。于是忍不住想起一则有趣的新闻，2013 年 1 月，中国一次空军演习中，南空某师空中对抗演练进入白热化时，忽然出现"Target on a radial 180.60。"，"Roger！"的英语对话，这让我朝飞行员没能及时反应过来，因此造成了己方一架预警机被击中。

对于这条新闻，有不少博友纷纷贡献吐槽，比如"这句英语你们该不会是找了一个印度人负责录音的吧！""口胡什么，明明是个日本人！"以及"一看预警机的飞行员就不是个皇牌空战的玩家！""以后空军飞行员在要求增加四六级证书之余，还要追加皇牌空战 3-5，COD 现代战争 1-3 等游戏任务才行！"

不过说中国没有军事游戏已经都是过去式啦，《光荣使命》作为中国的第一部军事游戏，目前已经进入 2 测，据称此游戏设定细腻逼真，堪称真枪实弹的饕餮盛宴。被军迷津津乐道的是其中的各种真实武器与场景设定，据说这部特地加入了真人语音的游戏已经配备到解放军部队中，200 余万现役军人开始体验（对于这个我比较好奇，那么在军中会不会有"XX 号之前必须升到 XX 级不然以军规处置！""今天的副本任务是自发组队，大家要努力刷出装备！刷不出的罚刷一周厕所！！"之类的硬性规定呢？）……于是我情不自禁想了一下那个有点囧囧有神的场景：戎装神圣不可侵犯的人民子弟兵，在部队配备的电脑前正襟危坐，戴着耳机的脑袋下面神色凝重，大厅里静得只能听到卡卡卡卡的鼠标声，而屏幕上的另一个世界中一连正在突击，二连正在掩护，三连负责补给，为了保护伟大祖国的主权独立与领土完整，战士们正在前仆后继地谱写着一首忠诚颂歌，身边一个战友倒下了，不要紧，我会蹲下来把你的钱与装备全扒掉后继续前进的！！身后的一个战友遭袭了，我会把自己的恢复剂留给你一瓶让你体会春天般的温暖！！约好晚上一起刷副本的 XX 没来？什么去约会了？猪战友！！！真上战场我绝对不会跟这样的人一组！！！……再想想，如果这部游戏的胜利语言是"同志们辛苦了！""为人民服务！"那么就真心神作了……以及说到这里，我非常想知道在这个游戏里的敌人设定到底是美国人还是美国人还是美国人啊！？他们 COD 都敢拿我天朝开涮啊！！玩家们在这里表示能不能快点公测给大家看看到底是驴子还是马啊……

当然在军事类游戏里，所能表现的军种矛盾并不多，毕竟大家都忙着怎么挖掘游戏性与如何拓展故事空间，没有那个美国时间去互相扯皮。《COD 现代战争》里有一个非常有人气的角色名叫西蒙莱利中尉，被喜欢他的 FANS 亲切地称为"幽灵"或者"阿鬼"——因为带着幽灵防面而得名。所以《皇牌空战 突击地平线》的预告一出就一片哗然——预告里的机门狙击手同样也戴着一张相似的幽灵防面，一时间就像是平行穿越，世界观简直能够无缝衔接。但是在这个游戏里，这个狂霸酷拽的机门狙击手出场瞬间就被地面火力轰了下来……于是这个设定不禁让大家纷纷怀疑制作方的真正意图：如果这个角色不是主要角色，那么他不该在预告片里怒刷了那么多的存在感，而如果他不是主要角色，那么惟一的理由可能就是《皇牌空战》在调戏《COD》了……汗～



专职卖萌的不止美国空军一个

如果在军事爱好者面前提起“狼群空战”，大概很多人都会立刻想到德国历史上那些声名显赫的空军王牌吧，黑色郁金香的哈特曼，尖叫死神的鲁德尔，非洲之星的马尔赛尤，夜战王子威廷根斯坦因亲王，用“Wir sehen uns in Walhalla!”（德语：“我们瓦尔哈拉再相见！”）作为遗言与自己挚友、同样也是德国王牌飞行员的魏森贝格尔告别的埃勒……

这些人就像历史长河里闪烁的星星，以前没有，以后也很难再有了。

二战中德国空军击坠数量超过100架的王牌飞行员，多到几个大巴车都装不下（美国那边击坠40架就是王牌了……）。但是由于沉重的历史原因，反映他们的娱乐作品目前还真见过什么。倒是一战中以80架击坠数量成为击坠王牌的里希特霍芬这个人的生平经历，由英法德共同拍摄过一部特别隔靴搔痒的不过不失电影——《红男爵》。在这部作品中，空战作为“如同骑士般的对决”被表现着，而里希特霍芬更是一位“战争也可以带着礼节来”的优雅爵士，或许相比反人类的二战，一战的正义非正义要模糊得多，再加上年代久远，所以这部作品才有诞生的可能吧。

事实上涉及红男爵的作品并不是只有电影而已，比如《红猪》在设定与表现里就有着非常之多的红男爵影子，而还有一部游戏你就算没有打过也一定听过它的名字——《史努比大战红男爵》。作为红男爵的脑残粉，真心觉得自己不好跟一只小狗计较什么。这部可爱的小游戏的所有内容都出自萌萌史努比的一个可爱的梦，梦里他成为了一个飞行员，翩然地开着自己的小飞机飞翔在世界的各地。BOSS是十恶不赦的红男爵，每次出场只有一个普鲁士头盔（STAFF你们考证得还真是可爱啊！），退场还会发出“桀桀桀”的标准式怪笑，而如果能够顺利通关，那么可以获得红男爵的战机。……多么狼子野心的设定。

很多人军事爱好者比如我，是从德国的飞行员部分开始喜欢上空军的，因此曾经一度“天真”地以为三军之中空军最高，接着等我发现美国空军的地位并不像人想的那样之后，就有一个问题让我迷惑不已了，那就是为什么德国空军的存在感如此之高？真的与当时的作战客观条件有关系吗？后来意大利著名军事理论家杜黑在《制空权》一书中给了我答案：身为旱鸭子内陆国的土豆家没有办法武装海军，一战后陆军建制也被报复性压缩，再加上世界大战时代天空作为新的战场被开辟出来，还没有得到所有人的重视，“因此德国的武装力量，是被强行赶上天空的。”（这里插播一条小小花边：去年年末德国空军全面接手德国陆军中的重型运输直升机，一名运输机飞行员小哥就这样微弱而卖萌地表达了自己的小小不满——他在自己座机上涂着“HEER（德国陆军）笑脸”的下面，用稍微小一号的字体重新涂了“LU（德国空军）哭脸”……）

那么美国空军又为什么在美国的军种系统中存在得有点薄弱呢？

一般来说军种之间的食物链是这样的，海战历史比较悠久的国家海军是瞧不起陆军的，比如日本与英国；而美国与俄罗斯这种超级大国，陆军的存在感就比较强。而海军更是美国在全球实行霸权主义的主要战斗力，再加上海军中又细化出了海军陆战队这种多栖部队，更是分担了空军的作战空间。

商业里有“抢滩”一说，军事中自然也有，先到先得的结果就是因为诞生得最晚，作为小弟弟的美国空军在很长一段时间里都是位于三大军种食物链中最底层的浮游生物。最开始美国空军是给陆军与海军打杂的，比如负责物品运输等工作，如果不是第二次世界大战爆发，恐怕空军距离军种独立还有一段很长的路要走（美国空军的前身名为陆军航空队）。获得独立建制后，美国空军为了争夺战场空间权曾经与两个哥哥陆军与海军争得不可开交，但是美国海军与陆军的历史何等悠久，手腕多么高超，空军小弟只有挨欺负的份儿，最后空军与其他军种的争吵一直打到了艾森豪威尔将军的面前，最后老将军大手一挥解决了问题，陆军保留了部分无人机的使用，而海军只能拥有运输机与救援机之类的机种而不能拥有攻击性极强的战斗机等等。

因此追溯完历史，应该不难明白为什么几大军种之间会有这样的隔膜，毕竟战争经费与管制空间的分配不均是一个非常大的问题，还以超级大国的美国为例，陆军不服在远征军中能出尽风头的海军，海军觉得海上的空中戒备轮不到空军来指手画脚，空军觉得海洋也好陆地也好，但凡是天空所能到达的地方都是我们的最前线。而作为国防部心头肉的小儿子海军陆战队蹦出来说“空军死开！陆军也死开！海军的话，……看着死开意思意思就好了。”

去年江南Style大红的时候，美国海军学院做了一个海军Style的视频放到了Youtube上，接着他们拿着这个视频去挑战了美国陆军学院的西点学院。结果西点学院也不示弱，也拍了一个江南Style回击，海军在江南Style片尾写“海军加油！打败维吉尼亚军校！”陆军回击：“哥哥，江南Style！陆军加油，打败海军！”……森森地感觉如果是空军也搞个江南Style，大概会写“空军加油！打败陆军海军还有海军陆战队！”……

在美国，好一点的飞机都不是空军在用，而是海军陆战队在用，V-22在空军中配备比在海军陆战队还要晚两年。美国空军的常规起落型(CTOL)目标采购价格为每架2800万美元，而美国海军的常规起降舰载型单价要3400万美元。当然你可以说由于舰载机的起飞要比平地起飞困难，所以美国海军的预算比空军高也是无可厚非，那么这里就多补充一个无聊的豆知识吧：众所周知，有点飞行常识的人都知道航母起落对于飞行员的技术与心理考验都非常大，所以在美国海军中流传着这样一句话，对于那些飞得不够足够好的海军飞行员他们会用“嘿，你真像是个空军飞行员！”来讽刺。

美国空军的悲伤在于海军压缩他们的作战空间还打他们的脸，陆军压榨他们的军费还试图用无人机来代替他们，但是美国空军终究是坚强的——终于想通了利害关系的USAF穷则思变！曲线救己！擦干眼泪！踏上征程！……





地去用飞行表演跟各国兜售武器给自己攒军费去了……这是一个多么励志的故事！（并没有）不知道大家有没有可能看过一部法国电影，名叫《Les Chevaliers Du Cie》，要说这片有什么制作目的，除了表现法国空军的威武不屈与精湛的飞行技术外，就是卖飞机了……

美国空军最后的辉煌应该是在越战，但几十年来随着定位打击、雷达探测与无人机开发的愈加成熟，美国空军慢慢陷入了一种虽有一身屠龙本领却无龙可屠的尴尬，二战期间那种狼群打法的空战如今越发没有用武之地，一颗指哪儿打哪儿的洲际导弹绝对可以完成要炸你家卧室绝对不会把阳台也炸了的精确目标打击，而无人机的大热，更是大大降低了风险与昂贵的飞行员成本，再加上其他军种也配备了自己的飞行员，相较其他军种，美国空军确实没什么好太多炫耀的。

不过几大军种中，美国空军大概是最闷骚最一人乐的存在了。在美军开设的几个军种官方英文推特上，海军拽得二五八万，陆军拽得二五八万，海军陆战队拽得二五八万，只有空军亲切得简直让人疑心他们专职是来做美国国防部公关客服的，几乎每一个 AT 他们的推特他们竟然都有回复（甚至别人在节日 AT 他说一个节日快乐他都会特地转出来说一句 thank you……）。原本我以为这大概是 USAF 负责维护推特账号的官兵的个人体质问题，但美国驻日空军的日文推特账号竟然也是这样开朗活泼卖萌无条件，有日本军宅去特地调戏他们说“听说你们的飞行员里有喜欢汉堡的十岁金发魔法师这事儿是真的吗？”结果驻日美军的推特回复说“それは机密だから、ひ·み·つ~”（“都说了是机密嘛，机密~”）相对的，驻日美国海军的推特就只有一些“历史上的今天，美军击沉日本舰队”之类沉重的东东……

专职卖萌的不止美国空军一个，荷兰空军的官方网站高端洋气，宅度破表，说它是一个空战游戏的官方网页我都会相信的。曾经在有人在推特上 AT 荷兰驻日本大使馆，说你们的王牌空军被我们的 AC 业改编成了一个巨乳姐姐啦，结果荷兰人在推特上用日语回复说：“这一切早就都被看在我们眼里啦！”……不知道该从哪里进行吐槽。





小打小闹怡情，大动干戈伤身

美国大片中的敌人一般有两个，一个是前苏联，一个就是外星人。而哪怕厚皮脸如美国，也不太好意思反复把前苏联拖出来开几枪（美帝！你们还记得《碟中谍4》一开始就被你们炸瘫了的克里姆林宫吗？！），一般罪案悬疑作品还好点，而换到军事题材就有些敏感了，于是美国大片里都是这样表现的：先是由空军来打败外星人包围地球，于是有了《独立日》，接着由陆军打败外星人来保卫地球，于是有了《世界大战》，接着由海军陆战队来保卫地球，于是有了《洛杉矶之战》，再之后由海军来包围地球，于是有了《超级战舰》……如果再这样把军种戏份下来，接下来就是 101 空降师来包围地球，三角洲部队来保卫地球，拆弹部队来保卫地球……故此目测美国军事大片还能再战 10 年！！

所以说外星人也挺惨的，当然真正想要入侵地球这样的，就算被钢铁侠扔过去的核弹轰成渣渣也不可惜，但那些明明是接受了邀请，不远万里高兴而来的外星人呢？结果被狡猾的美军关门打狗集体消灭了，更别说那些不过是因为迷路来到地球中转一下的倒霉孩子了，把武器装在自己身体里，被打死。不过想给自家发射一个电波信号，被打死。以为在这里汽车人终于可以统治世界了，但这个狡猾的国家竟然把我们的死对头招安了，结果还是 BOSS 被打死。……被打死还不算，还要挫骨扬灰沉个尸。

你们美国不是最讲人权人道的么，对外星人就用不着了吗？！

现在想来，《超级战舰》在吃饭睡觉打怪兽之余，其实是一部反应美国军队中残酷现实的深刻（？）作品，其有关军种隔膜的表现简直力透纸背——本来这部电影的中心是要表现美国海军多么英雄威武可以徒手战外星人，真心没什么空军的事儿啊，但倒霉催的空军基地首先被炸，接着打个酱油而已的侦察机粉身碎骨，最后作为最拉轰最有效最高能的援军登场只有







区区数秒就被掐掉；还有比如在这部电影中扮演主角的亲爱哥哥、开场几十分钟就被外星人轰死的海军炮灰，亚历山大·斯卡斯加德同学，其实是美国另外一部以海军陆战队为主拍摄的电视剧《杀戮一代》中的主角；以及男主角小霍在电影最后授勋结束后，来跟他搭讪问他要不要换个环境工作的海军很有来头，当时镜头给了他胸前军种章与略章部分一个意味深长的特写——他是特种部队海豹突击队的队员。

……挖角都挖到自己娘家来了有没有！海军陆战队的哥哥当了海军（这里稍微解释一下，在美国的军队系统中，海军陆战队与传统海军还是有些区别的，在某种程度上，大家可以把海军陆战队当做海陆空之外的第四军种看）就要便当有没有！简直西斯空寂了有没有！！资本主义社会还真是无情无义有没有！

在电视剧上美国军事的相关话题也是无孔不入，讲述陆军咱自己故事的是《兄弟连》（如果现在再去重温这部作品，阁下一定会发现这片里原来有这么多名角而惊叹），讲述咱海军陆战队自己故事的则是《杀戮一代》。在这部看上去只是一部公路片的作品里对于其他军种的嘲讽是一个有趣的看点，无论是“别他妈把你的帽子戴得像是一个陆军！”亦或是“想要补给？你怎么不去加入陆军啊？我们陆战队从来都自力更生。”无论是“他们空军一个人可以干掉几千人，这是什么作弊的交战规则？”还是“他们竟然用了战斧导弹？”“他妈的说对了。”“那玩意儿一枚要150W美刀！就算把这个镇子与里面的东西全部买下来都用不着这么多钱！”“靠，如果他们肯分我一半钱，我宁可用自己的G4把它炸飞！”都是棒到不能再棒的军种调侃。

用影视作品对观众进行价值观输出是每一个国家都喜欢做的事情，在宣扬爱国主义与普世精神这方面，美国绝对是个中好手。纵观美国大片，无论包裹着怎样看似叛逆的外衣，实际上内核都是正得像直尺一样的三观。

《Last Resort》（中译《破釜沉舟》）是一部先声夺人的电视剧，一开始上来就是一艘满载核武器的潜水艇拒绝向巴基斯坦投射核弹（……他们就那么一演，咱们就将就着那么一看吧），看得出来这部片子原本有着匠心独具的设定与对于家国天下的深深思考，里面有一句非常漂亮的话，由主角的妻子说出：“我自从跟我的丈夫结婚那一天开始，就在与另外一个女人分享他，那个人就是他的祖国。”还有第四话中，握着手雷试图炸毁控制室的士兵对舰长说：“我发过誓要保护我的国家。”结果舰长回答他：“不，你应该发誓要保护的是美利坚合众国宪法，‘不受国内外敌人的侵犯’，这才是保卫你的国家。”真是充满了美国式的自由精神。但很可惜的是，这部片子因为收视率过于低靡而被腰斩，一季就完结了。（猜想骄傲的美国人民，也不想看到这种公然挑战己国政府的军变片吧……）

在这部片一开始，核潜艇上的海军救助了几名海军陆战队的成员，他们身上像是藏

着什么秘密，但是没有一个人开口。被困小岛之后，一名海军陆战队员把自己死去的兄弟亲手埋葬在依山傍水的安静之地，之后协助舰上的海军共同作战。在一次突击中，有一段很有趣的对话，副舰长问自己的部下："有没有人真正会用枪的？我是说能打中的。"

总觉得这话要是被堪称人中蛟龙的海军陆战队的成员听到，大概会在心里窃笑好一阵吧……

而深潜为机器更换电池（因为氧气不够的关系，差点死于水底），与客轮上解救人质，也显然是海军陆战队队员的表演战，没办法，在身体力行的军事行动上，无论是海军还是陆军，们还是"除了会飞以外一无是处"的空军，都不是被称为"人中蛟龙"的陆战队队员的对手。

忍不住想起漫威的漫画里，美国队长还曾经对一个海军陆战队的队员下令，当时就有读者忍不住吐槽说"嘿，你个 70 多年前的 Army，有什么立场对 Marine 下令啊 XDDDD"

哎，谁叫他是人见人爱花见花开的美国队长呢？

《破釜沉舟》的最后，两架美国战机向着主角帮的核潜艇疾驰而来，最后用两枚空地导弹击沉了一艘挂载满仓核武器的潜艇，不想离开的舰长陪着他的家瞬间粉身碎骨的场面还是有些悲壮的，但是空军在这片里还是很倒霉啊，一开始竟然防不出华盛顿的领空而让一枚炸弹在华府附近爆炸，接着就是被海军威胁于侦查半路调转机头灰溜溜地飞回去～或者在人家海陆作战政客变革时跟小弟一样帮着协建禁飞区，最后还要当个坏人扔两枚导弹给整个片子善后，这待遇不可谓不可怜……（USAF：我们想要再多一点存在感好吗！？ Navy：有能耐下一季你们自己拍一个！！）

事实上所有美国大片中所涉及的军事装备都要由五角大楼专人负责审查的（听起来很威风有没有！五角大楼原来还有相当于广电总局一般的办事机构有没有！），所以在《洛杉矶之战》中出现的战斧导弹，在《超级战舰》中登场的宙斯防御系统，都是经过五角大楼的审批的。一旦五角大楼认为电影中的部分表现泄露了军事机密，那么就必须无条件给予删除或修改。

而这里就有一个很好玩的事情了，我曾经无聊地去为《复仇者联盟》中出现的飞天航母与被绿巨人掰断的战斗机去查了一下相关介绍，发现美国五角大楼曾经幽默地称"这些不用通过审查，因为它们都不存在"。不过这种话如果被始终相信着这个世界上真的有超级英雄的孩子们听见，恐怕真的要足足伤心好一阵吧？

在日本曾经有一部电视剧叫《海猿》，讲述的是海上救援的故事，结果这部以刻画人与人之间关系见长的优秀作品一经推出就大受欢迎，使得当年报考海军的人数大为增加，为此海上保安厅还为《海猿》的主演伊藤英明颁过奖。美国大片在这点上也是一样，在培养观看群众爱国主义情操的同时，还可以吸引那些希望报效国家的年轻人来参军。

大概是因为从来没有输过战争的关系，美国很少能诞生像德国那种《好男不当兵》的讽刺之作（当然了，德国也是因为那个啥你懂的



原因……），因此美国的"征兵大作"真的是太多太多了，几乎我们看过的每一部美国军事类大片都可以被当做征兵广告来看，哪怕是《美国队长》这样的作品，电影其中所包裹的内核都是如此。

自古空军最难招，美国空军类的作品也实在太少，《独立日》又相对久远，这里就不再多提了。这里说一说《勇者行动》。

这部电影有着极其恢弘的场面，无论是一开始的空降，还是水面上的逃亡与回收，广角的海上军舰，还是如同一只巨鲸从水面浮现出来的潜艇，每一个镜头都带着精致的大气与真实的震撼，究其原因是什么？

原因就是海豹突击队全力支持这部电影的拍摄啊！为了这部征兵电影，他们不惜把自己的装备都借了出去啊！片子中那些你觉得"怎么没有什么名角？"的粗犷壮汉其实都是货真价实的海豹成员啊！所以他们拿起武器的感觉，绝对跟那些不过是在营地培训了几天的演员绝对不同啊！所以说美国海军你们为了征兵要不要这么无所不用其极啊！（天音："当然要这样了！《超级战舰》的票房不好我们也捉急啊！！果然以后征兵不能走外星人路线了吗可恶 QAQ！！"）因此这样一部作品，你还指望它有着多么缜密的设定，如何深刻的感情与迂回的剧情吗？

别想了！你看着片子在片尾字幕上把自己的拍摄意图说得多明白啊："谨以此片献给自911 以来牺牲的海军特种作战部队队员，也献给所有即将奔赴战场的勇士……"所以你问一个征兵广告要什么剧情？要什么设定？要什么感情？你还有没有良心？你到底爱不爱美国啊？（……）这部片子推荐的观众人种就是军迷！COD 玩家与主旋律电影爱好者好吗，要是不符合其中一样……等等，你又是怎么找到这部电影的？

不过吐槽归吐槽，《勇者行动》里那名飞身扑在手雷上海豹成员，当时手雷在他身后轰地一炸，他厚重的身体发出了一阵沉闷的声音，那里采用的一个慢镜头处理，真的让观众也能体会到五雷轰顶一样的震撼。那是这部片子里最重的一笔，而扮演的演员虽然都是军人，但是这样的剧情对于他们来说，或许不仅仅只是剧情。

顺便一提，片子里客轮上恐怖分子拿着的书，其实是丘吉尔的传记……（关于美国与英国人之间的恩怨情仇，请持续关注"米英江湖"专题！！……没有那种东西！）

小打小闹怡情，大动干戈伤身，其实军种之间的隔膜与互相 TX，其实不外乎是和平年代中的一点作料，空军也好，陆军也好，海军也好，在战场之上大家都是兄弟。而如果没有战场相隔，所有的人类都该是伙伴。但是人类就是这样的动物，总会因为各种事情用圈子把对方与自己圈起来，似乎只有这样才能找到归属的安全感。虽然很无奈，但这不是事实，是现实。

结语

就用则不久前的一桩轶事来为这篇乱侃结个尾吧：2012 年末 2013 年始，为了节省电量，英国政府决定让陆军一直放假到 1 月 7 号，但是皇家海军跟空军都不放假照样执勤戒备，于是这是什么"隔壁班没有留作业就放暑假了！！"的设定……更好玩的是，当这个消息一出，就有法国军人大喊"如果我们新年没有进攻英国的打算干脆也放假算了！"（关于英国与法国几百年来的恩怨情仇请持续关注"英法江湖"专题！……骗你的）

文 BANYANO 编 稀饭 美编 anubis

环大宅门

当我们看《环太平洋》的时候我们在看些什么

对于一个 ACG 爱好者而言，如果您在今年夏天的影院中错过了《环太平洋》，或是草草看一遍下载的枪版了事，那简直是在亲手扼杀自己的幸福。尤其是那些入宅已久中毒已深的同学，你放弃什么都可以，为什么偏偏要放弃治疗！

目前来看，《环太平洋》足以毫无悬念地列入年度十大 ACG 类电影。尽管它的故事、机械与怪兽设定全部是原创，但却处处充斥着大量 ACG 界经典设定的影子，令整部电影高潮迭起毫无冷场，几乎戳中了所有机械控、怪兽控、末世控等各种控们的全部 G 点。High 定思 High，相信许多人都会开始反思：刚才我都看到了些什么？为何会有如此强烈的即视感？

OK，关于影片中涉及到的环太平洋地区宅文化解析正式开始。环大宅门，我们来了！



◀在最初的设定中，怪兽首次出现的地点是日本，所以才会以日语单词来命名，但最后因为剧本需要改为在美国首次登场，但却保留了原来的命名，只能认为是美国方面觉得角色怪兽本身的特征非常符合日本盛产的怪兽文化产品里的形象，所以才选择以日语命名。

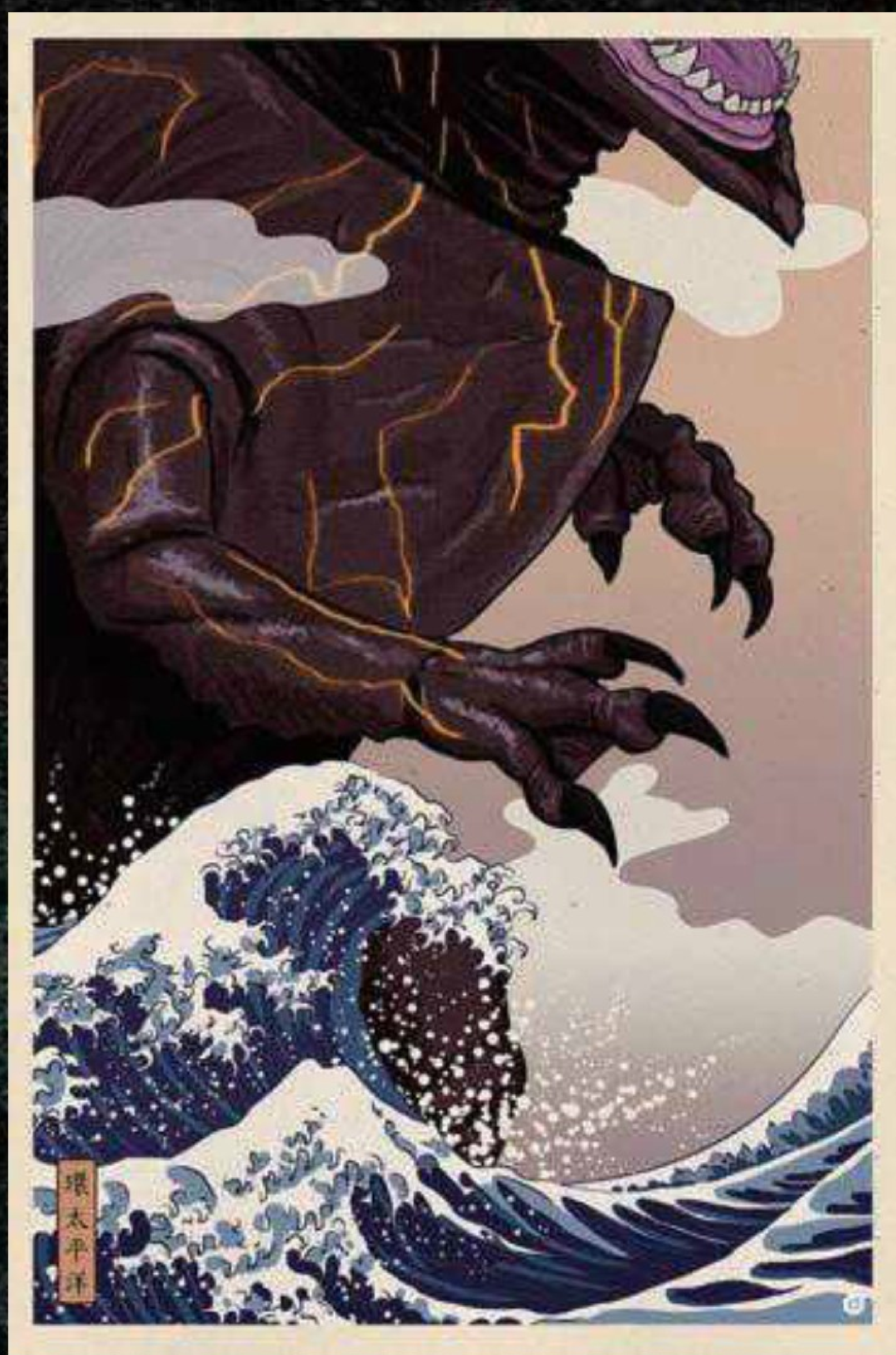
大怪兽

《环太平洋》导演德尔·托罗绝对是个日本流行文化脑残粉——这是个连瞎子在看完电影后都能得出的结论。然而事实上，日本影视对德尔·托罗的影响比大多数人想象中还要早。他幼时在墨西哥长大，而上世纪五、六十年代正是日本文化大举侵入墨西哥的时间段，其中尤以“怪人(巨大的人形怪物)电影”最受青睐，本多猪四郎导演的《哥斯拉》给幼小的托罗带来了极大震撼。“为了看那部片子，我坐了 45 分钟公交车，来到一家差劲得可怕的电影院，还被头顶包厢里的人淋了满头的尿！但我硬是没离开，因为我太想知道结尾了。”托罗在访谈中如是说，“我总能从它们身上看到不同寻常的优美和尊严。它们就像龙卷风或地震一样，绝对凌驾于人类的道德标准之上。当怪兽们搏斗时，就像大浪拍击巨崖般壮阔，任何如此庞大的东西都让人肃然起敬，这也是我拍摄《环太平洋》的动机。”

所以，影片中将不明入侵生物设定成巨大无比、在城市中四处破坏的怪兽，并一律统称为“kaijiu”(日语“怪兽”发音)，几乎可以肯定是在向当年的“《哥斯拉》系列”致敬了。哥斯拉作为日本乃至世界电影史上最经典的形象之一，

自1954年诞生至今依然长盛不衰，也堪称奇闻一件。这头大怪兽的造型创意源自经典美国电影《金刚》，流传到日本经过岛国危机意识影响后被加工重塑成“因核辐射而巨大化变异的上古怪兽”，同时亦被定义为“比原子弹更具破坏力”，不是一般霸气。之后无论人类的科技与武装如何日新月异，哥斯拉的种群也在不断扩充进化，和电影中战斗机甲与怪兽们的进化史如出一辙。

还有一个细节：哥斯拉在第一部中从海里最初登场时，击沉了一艘日本渔船“荣光丸”。无独有偶，《环太平洋》中“危险流浪者”号在影片开头对付第三代怪兽“镰刀头”的时候，则是为了保护一艘渔船而使自己陷入不利地位，最后惨遭重创。对于这一幕，相信已经不能用“巧合”来概括了。





▲在1954年诞生的哥斯拉标志着怪兽电影的崛起，而直到2013年，这一题材的电影才靠着好莱坞工业的帮助到达了一个辉煌的新顶峰，怪物也从真人扮演变成了全CG制作，技术进步对于释放导演们的想象力有着功不可没的巨大帮助。

◀本作的病毒宣传攻势很猛烈，发布了各种网站和短视频，海报宣传也是其中之一，虽然是宣传手段，但里面也不乏精彩作品，例如这幅浮世绘风格的怪兽海报就颇有意思。

TIPS 初代哥斯拉的戏服由塑料制成，足有150公斤！导致演员在其中完全不能活动，只能做一些手部与头部的简单动作。虽然之后经过改良，部分材料换成了布，也有63公斤重，由两名演员交替饰演。

巨型机器人

说完了小怪兽，再来讲讲奥特……啊不对，是代号“贼鸥”的对怪兽用巨型机器人。

说起“贼鸥”这个影院版译名，实在是让人不吐不快。虽然其英文原名“Jaeger”直译过来是“贼鸥”没错（《进击的巨人》里主角的姓氏“耶格尔”也源于此），但这个词源自德语的Jӓger，意为“猎手”。而且美版《环太平洋》中在片头特意注明了这一细节，但不知这个明显更贴近剧情的译名为何到了国内译制时却被完全无视掉。好吧，关于翻译贾秀琰老师的槽实在是太多了，大家可以在网上自行检索之。

尽管美国作家在超级英雄漫画上是历史先驱，但在机械方面的幻想水平则远远低于大洋彼岸的日本同行。早在1951年，手冢治虫的《阿童木》便塑造了第一个成功的机器人主角形象，而在1958年，横山光辉的《铁人28号》则彻底将日本动漫界的机器人造型带入了巨型化时代，这也是史上第一部以巨型机器人为主题的动漫作品。故事背景设定在太平洋战争末期，日本陆军开发了秘密武器“铁人28号”，但因生不逢时遭封存。战后，铁人28号被发现，其无线操纵器成为了各大犯罪组织争夺的目标。最终，铁人28号设计者金田博士之子金田正太郎几经波折得到无线操纵器，从此铁人28号复活，为打击犯罪组织恶势力守护和平而活跃……如今看来老掉牙的剧情在当时却迎合了日本读者们的YY心理，一时间《铁人28号》热评如潮，连续推出了广播剧、真人特摄版及真人版电影等多个版本。在这部先锋作品的带领下，日本的巨型机器人题材动画开始陆续涌现，直到今天依然方兴未艾，这里就不一一列举了，否则光代表作品列表就够占满几大页。我们只需记住这个开创历史的名字——铁人28号，便足矣。

在《环太平洋》里的众多钢铁巨人之中，俄罗斯机体“切尔诺阿尔法”大概是最深得铁人28号真传的一个，其简单直接却凶悍霸气的格斗方式与铁人28号如出一辙，仅靠一双铁拳轮番挥击便足以将敌人击成渣滓。只可惜缺少了主角光环，最后的下场岂是一个惨字了得。



■四台机甲一同登场的海报，位置的排布很好地凸显出了它们在剧情中的重要性高低。



▲为了对应日本上映宣传而制作的复古海报，充满着6，70年代情怀。

TIPS 如今流行的“正太”（意即小男孩）一词便源自《铁人28号》的主角金田正太郎——彪悍的正太不需要解释。

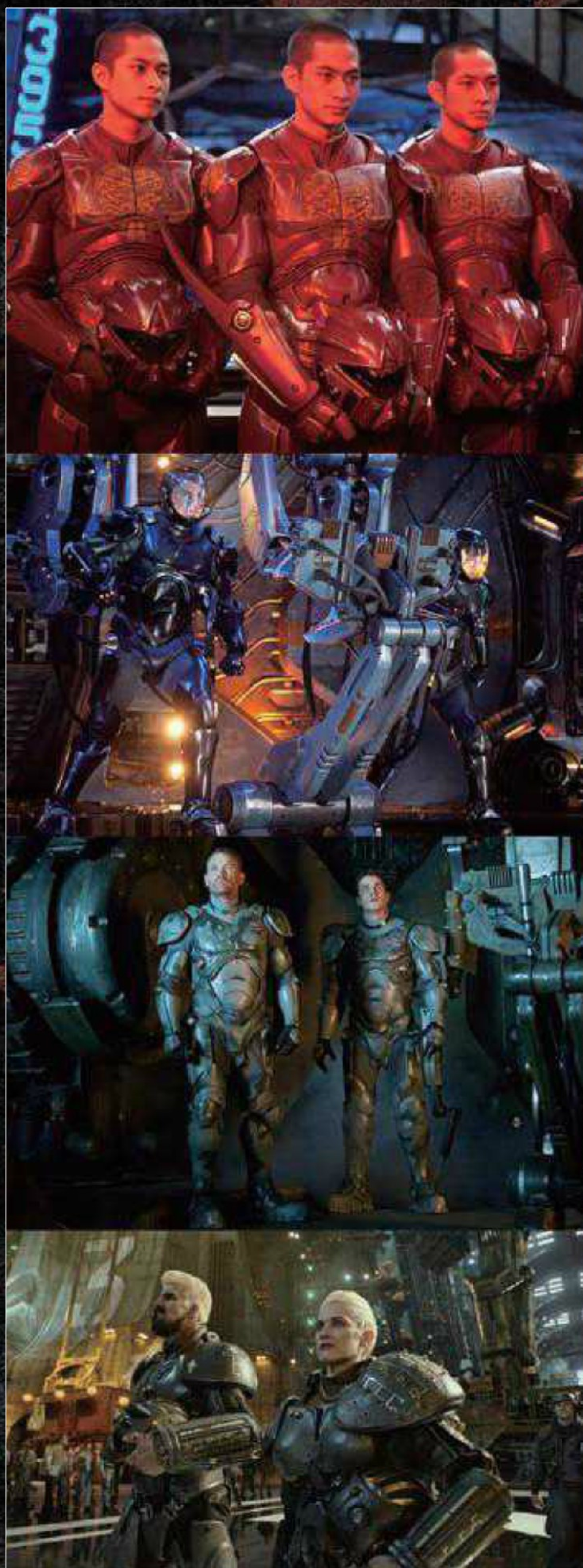
驾驶员

其实《铁人28号》也有自己的时代局限性，那就是机体与操作者是各自分开的作战单位，铁人28号固然铁甲无敌，但小正太主角却得在每集里为了避开犯罪组织的追杀而端着遥控器逃来逃去，煞是狼狈——人家钢铁侠脱了盔甲好歹还能端着射钉枪跟敌人周旋一下呢。就在大众正要进入审美疲劳期的时候，一位天才带着自己划时代的作品为日本机器人始祖时代开创了一条崭新的道路，那就是永井豪和他的《魔神Z》。

《魔神Z》里的主角机器人“铁甲万能侠”无论从各项能力数据还是必杀技创意上都并无特别之处，但最牛逼的设定就在于机器人的头部搭载了一个驾驶舱，主角需要先进入一个小飞艇中，然后驾驶飞艇驶入铁甲万能侠的头部小小“组合”一下，彻底启动主机，从而完成屌丝一秒钟变身高富帅的华丽逆袭，然后立马转身将刚才还在一路追踪过来的酱油杂兵们纷纷轰杀至渣。从此以后，机器人动画中的主角们纷纷扔掉无线手柄，进入框体模拟时代。其后的《三一万能侠》组合系巨型机器人，估计《环太平洋》下一部要走这个路子）、《UFO机器人古连泰沙》、《战国魔神豪将军》（国内译作《麦克伦一号》）等如雨后春笋一般连番轰炸而来，这里就不一一尽叙了。

再来看看《环太平洋》，其实按照电影中设定的科技水平，既然能够实现驾驶员神经元连接，那么对于第四代的数码机甲而言，实在没必要将驾驶员放到机体里一同出战，即使将人留守在基地里遥控同样可以达到操纵效果。不过如此一来影片的感染力与致敬效果定会大打折扣，所以我们在电影中看到的依然是原汁原味的热血与浪漫。但热血归热血，把驾驶舱设计在机体头部却实在不是一个好主意，因为头部防守相对脆弱，一旦遭到强力攻击后果往往是致命的，譬如中国机甲“赤红暴风”，原本是环太平洋防卫军最强机体，而且还是三人驾驶，结果刚出战就惨遭爆头，实力根本没处发挥，便当领得郁闷无比。相比之下，还是1979年的《机动战士高达》中的设定更科学合理一点——将驾驶舱设计在了机体胸口，再加上其各项严谨的物理设定与写实风格，就此引出了“真实系机器人”这一全新流派。此乃后话，暂且按下不表。

◀某种程度上，电影里机甲猎人头部驾驶舱和机身合体的设定就是对《魔神Z》的致敬。



▲四个国家的驾驶员装备都有着各自的风格，其中在剧中几乎拿不到镜头的暴风赤红驾驶员魏家三兄弟盔甲设计令人想起古代的中国将军盔甲。

TIPS 《铁甲万能侠》对后世作品的另一个重要影响则是复合式营销手法，它采用了动画造型与玩具手办同步设计推出的方针，而且会根据观众评价定期修改推出新造型。这一策略在当年的玩具市场上创造了销售奇迹，几乎所有的铁甲万能侠玩具在商店里一经摆出便告售罄。现如今包括《变形金刚》、《铁甲钢拳》等好莱坞大片在内的许多影视作品依然在效仿这一捞钱策略，《环太平洋》自然也没有例外，看看那些如今已经快炒到天价的机甲模型与怪兽手办就知道了。

《环太平洋》10大COS秀

在《环太平洋》的世界里，似曾相识的东西实在是太多太多，有的也许是导演在刻意致敬，有的则可能是纯属巧合。但本着娱乐至死的心态，我们不妨将其一一对比出来，看看到底是哪个更相似一点，以下排名不分先后，大家心中应该有着自己的榜单。

10 俄罗斯驾驶服 COS 眼镜斗犬（《装甲骑兵 VOTOMS》）

虽然《装甲骑兵》是部年代久远的动画，但“《机战》系列”的朋友一定并不陌生，里面主角“激励哥”这台老旧得和扎古有一拼的机体，相信给予了俄罗斯服装设计师不少的灵感。



9 小尾立鼠 COS 霞龙（《怪物猎人》）

从尾立鼠肚子里爬出来的小尾立鼠，无论是爬行的前进方式，还是吐舌头卷人的攻击招数，几乎都是和霞龙一个模子刻出来的，如果再考虑到怪兽血液中的毒素，这简直就是一个翻版迷你霞龙啊。



机甲国籍

《环太平洋》中的每台机甲都有自己的所属国，如日本的“探戈狼”、美国的“危险流浪者”、澳大利亚的“尤里卡突袭者”等等，这一设定像极了手冢治虫在连载《阿童木》过程中创作出的最经典长篇之一：《阿童木：地上最强机器人篇》。

在这个故事中，为了对抗史上最强的反派机器人“冥王”普鲁托（Pluto），阿童木（日本）及其他六个地球上最强的机器人——德国机器刑警盖吉希特、瑞士开山机器人蒙布朗、土耳其格斗冠军布朗德、希腊战神海格力斯、美国“机器人屠戮者”诺斯2号、澳大利亚和平主义者埃普西隆——组成了一个特殊的“环普鲁托联盟”，然而却在强大的冥王普鲁托面前被逐个击破……约10年前，著名漫画家浦泽直树将这部篇章改编成了独立漫画《Pluto》，相信更加为人熟知一些。但相对于浦泽直树的新版演绎，还是在手冢治虫的初版与电影比较类似，各国机器人在共同的强敌面前依然表现出的那种暗自竞争较劲的意识，与《环太平洋》中刻画的各国驾驶员之间在初期貌合神离的状态不谋而合。



▲对于正牌的高达粉丝来说，《G高达》可以说是离经叛道的极致，不过这部作品的确拓宽了《高达》系列”的观众群体，尤其是低龄观众。

另一个严重涉及到国家代表乃至荣耀的机器人动画，则是被无数高达粉丝唾弃为“圣斗士高达”的《机动武斗传G高达》了，这部作品说好听点是体现了“《高达》系列”的艺术多样性，说难听了则是一部打着高达旗号捞钱的流水线快餐型动画，没什么营养价值。在《G高达》里，随着主角多蒙的足迹遍布全球各地，几乎每集都有一台顶着“高达”头衔的机体作为反派登场，且极有本土文化气息，譬如法国高达的浮游炮是一堆玫瑰，希腊的高达驾着马车四处狂奔（可怜的马儿……），印度驾驶员盘腿坐在驾驶舱里吹笛子操纵蛇一样的机体……到后来大概是导演今川泰宏也烦了，干脆每集里随便画一堆废铜烂铁顶着个高达脑袋就让它出镜，且依然冠名“某某高达”，手办玩具仍旧骗钱不误。这像是往一缸子三聚氰胺里兑一勺奶粉的手段，终于犯了众怒，动画收视率跌得比刘翔都狠，后来监督富野由悠季实在看不过去，将多蒙的环球欢乐旅强行打住，插了一段“天下第一高达比武大会”作为最终决战前的垫场，才拉回些许人气。



▲为机甲计入国籍概念不但可以强调特色，也可以让对应国度的观众增强认同感。



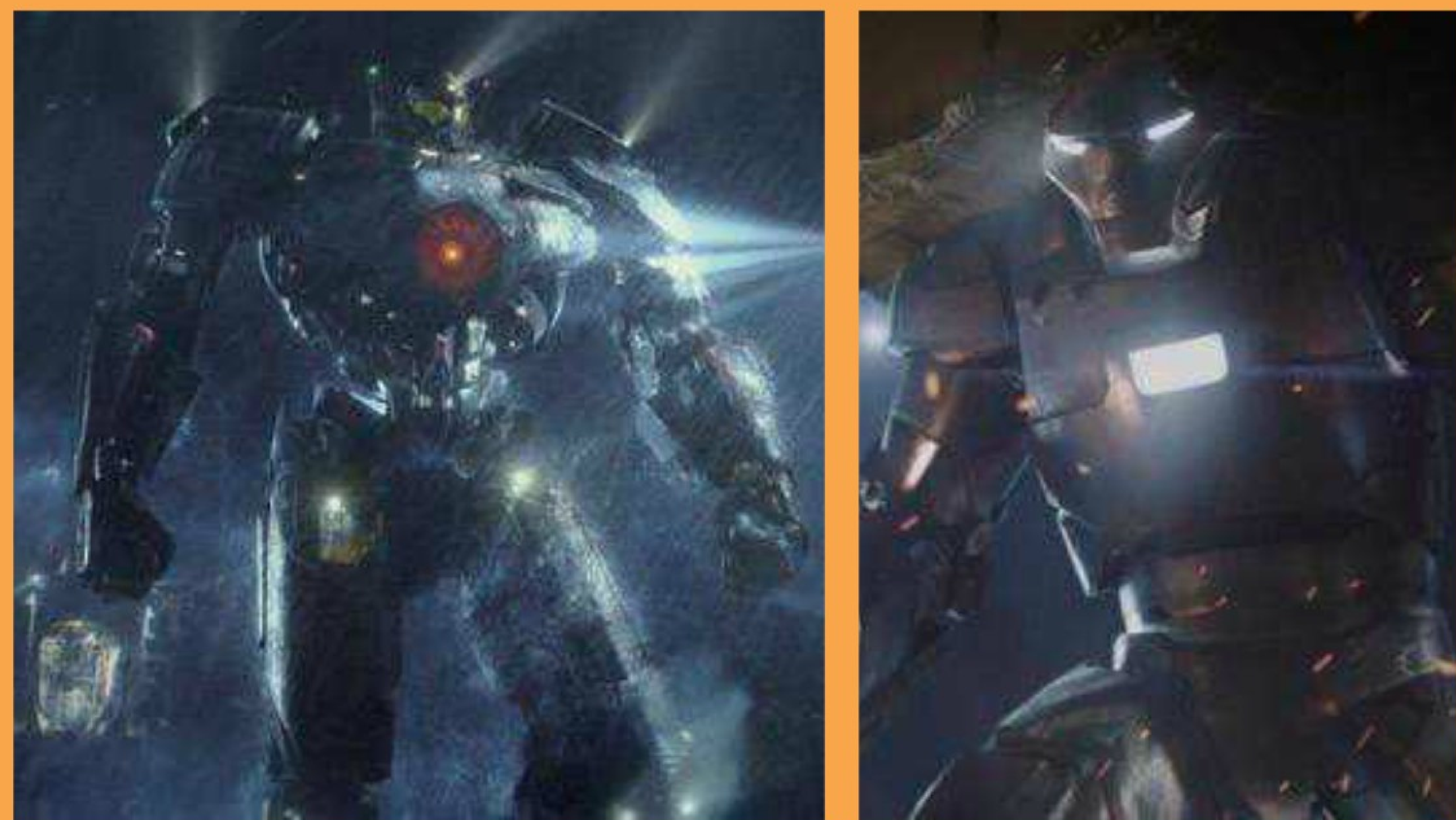
▲虽然《阿童木》中的自律机器人和机甲之间的概念有很大差别，但按照不同国家的特色来设计角色的套路还是相似的。

说起《G高达》与《环太平洋》的渊源，除了上述的各国种子选手代表队设定外，相信还有一个地方更加明显直观一点，那就是接下来我们要谈的内容：体感操作。

TIPS 目前在《环太平洋》官网上“最喜欢的机甲”投票中，俄罗斯的“切尔诺阿尔法”暂时排名第一，其次才是身为主角的美国机甲“危险流浪者”。看来还是那一抹性感的扎古绿才是男人永恒的浪漫啊！

8 危险流浪者COS 钢铁侠（《钢铁侠》）

从钢铁侠到危险流浪者，大概老美都喜欢这种胸口里一闪一闪亮晶晶的感觉。不过流浪者COS的这台钢铁侠怎么看都像是量产型的……



7 切尔诺·阿尔法COS 三角头（《寂静岭》）



俄罗斯机甲切尔诺·阿尔法基本就是三角头无斧机械COS版——其实这两者都是参考欧洲中世纪处刑人造型设计的啦，《生化危机5》里的斧男也是同理。

体感操作

之所以这里用“体感操作”做标题而不是用官方设定的直译“意念控制”，是因为诸位驾驶员们战斗时的确像是在对着 kincet 一样体感操作……不要去吐槽既然已经神经元对接了还要肢体运作是要闹哪样，反正这样看着比较燃就是了。

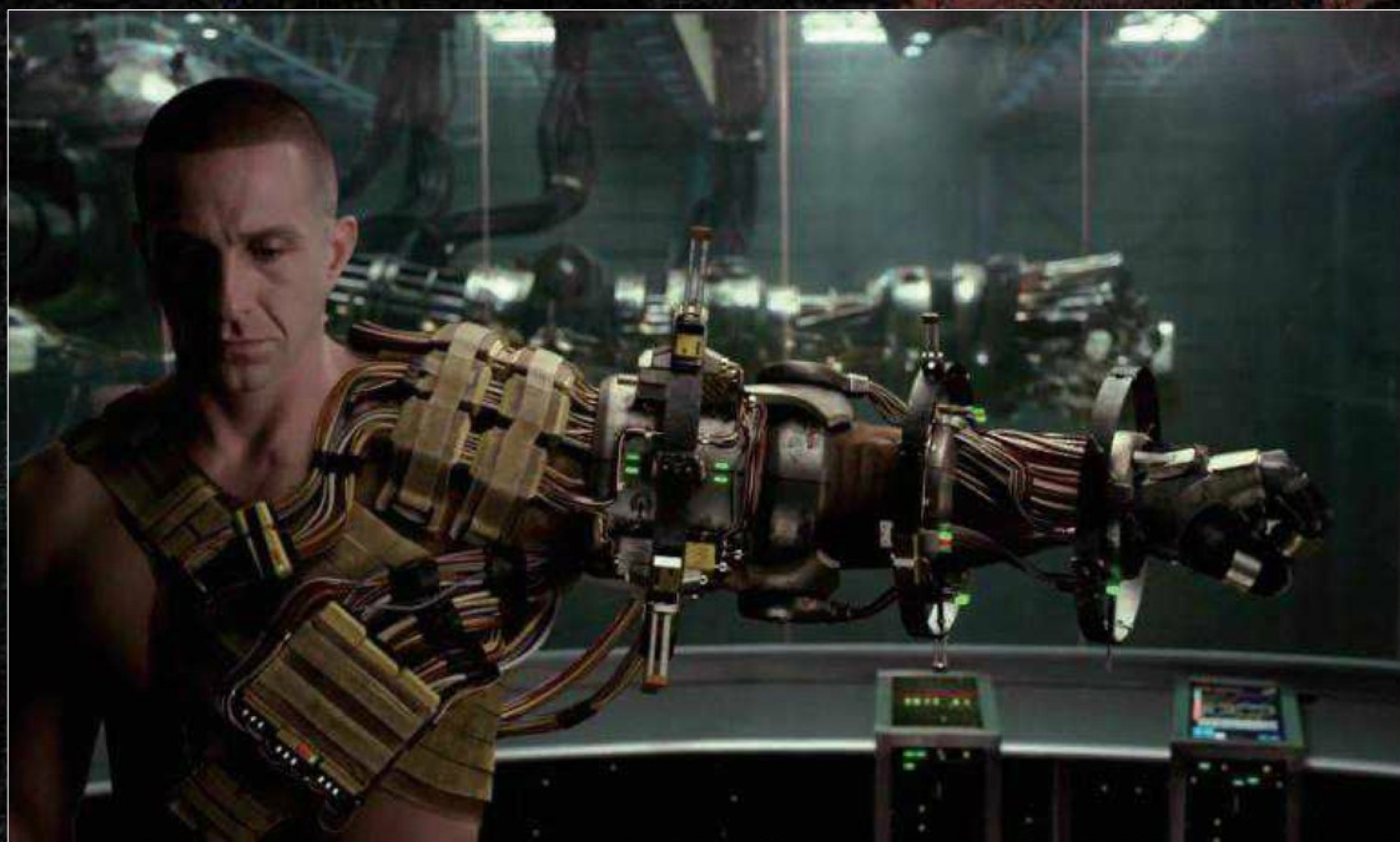
体感操作系机器人动画的开山鼻祖是在 1978 年由长滨忠夫所创的《斗将戴莫斯》，这也是长滨监督著名的“长滨三部曲”收官之作。斗将戴莫斯是主角龙崎一矢的父亲龙崎勇博士设计的巨型机器人，并根据龙崎博士的遗愿，让体育万能兼空手道达人的龙崎一矢登录为戴莫斯的指定机师。操作时，机体通过感应操纵者的筋电流增幅来控制，可以做出与操纵者动作相一致的动作。同时，机体还支持声控系统，无数必杀技如“必杀烈风正拳突”之类均由龙崎一矢（CV 神谷明蜀黍）撕心裂肺地喊出，气势那是相当强烈，几可不战而屈人之兵。



▲《G 高达》继承的不但有《斗将戴莫斯》的机体操纵方式，在发动招式时高喊台词这一点上也是完全继承衣钵，主角多蒙发动必杀的台词至今仍不时被动漫迷们提起。

再者则是上面提到的《机动武斗传 G 高达》，刚才还没说完，这部作品表面上顶着高达的外壳，可一进驾驶舱里则是完全继承了《斗将戴莫斯》的全套衣钵，且更加青出于蓝，不但驾驶员各种匪夷所思的奥运体操级动作高达们都照单全收不说，机体受到的损伤还会迅猛反馈给驾驶员本身，手折手疼，腿断腿残。尽管《环太平洋》里也忠实借鉴了这一设定（主角的胳膊在与“镰刀头”一战中负伤至今），不过其原理实在是让人搞不懂啊搞不懂……

还有一个不得不提的典例，则是《魔神英雄传》（1988 年 Sunrise 出品，国内引进时曾被疑似文盲译者写成《魔神英雄坛》），在上世纪 90 年代，这部动画在国内的人气度可谓家喻户晓。在登场的众多机体里，只有主角瓦塔诺的龙王丸是类似体感操作的独特控制台，普通控制时并无异样，唯独施展必杀技时各种怪力乱神，驾驶舱里会凭空出现斗篷和宝剑……好吧，其实当危险流浪者号被尾立鼠抓着飞向高空途中猛然亮剑时，我们也有着同样的感受——你丫为什么不早用啊！



▲机甲真实的操作体验很容易会让人觉得自己化身为钢铁巨人，但这种错觉让主角罗利付出了代价。



▲《斗将戴莫斯》的出现不但标志着体感操作这一机体控制的新方式出现，对于驾驶员的身手要求也被提到了新高度。

TIPS 按照官方小说及前传漫画设定，危险流浪者号的链剑以前原本是没有的，在机甲遭受镰刀头重创后，剑道世家出身的麻子在维修时特意将其装上以备不时之需，果然关键时刻派上了用场。

6 隐形浪人 COS 能天使高达（《高达 00》）

虽然日本第一款机甲隐形浪人只在片头的背景介绍中一带而过，但那风格日系得不能再日的造型几乎让人有看到了高达真人版的错觉。隐形浪人以双手上的剑刃作近身格斗为主，与能天使高达如出一辙。





5 美国驾驶服 COS 普罗米修斯号宇航服（《普罗米修斯》）

流线型贴身设计，椭圆形透明头罩，再带上一点少许的暗金属光泽——演员伊德瑞斯·艾尔巴（《环太平洋》贼鸥部队总指挥官，《普罗米修斯》飞船舰长）会不会走错片场?

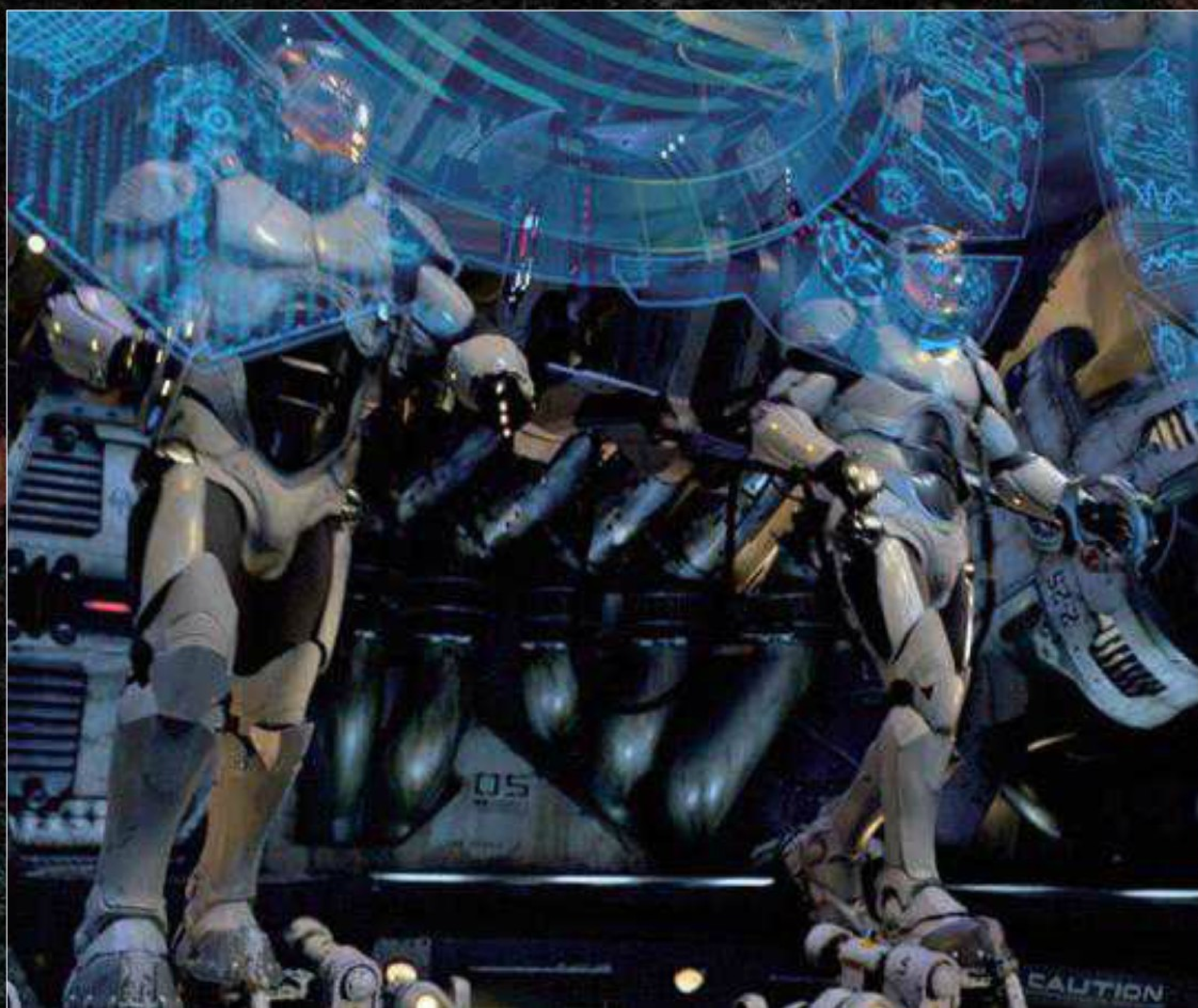




同步控制



▲《EVA》的经典地位无法磨灭，但随着 Gainax 十几年如一日的骗钱计划和对品牌的无限透支，大部分的动漫迷对此都已经审美疲劳了，但惟独在提起机器人动画的经典时，《EVA》总是能够一次次地被提起。



▲驾驶员们将精神同步，迈出完全合拍的步子是影片中经典的场面之一。

在这里，《环太平洋》就借鉴得未免有点过火了，无论是两人"通感"还是整齐划一的步伐，都实打实地刻着一个巨大的烙印：EVA。

1995 年播映的《EVA（新世纪福音战士）》堪称日本动画界的一座里程碑，监督庵野秀明（俗称"庵痞"，在当年与挖坑不填的富坚义博、永野护合称"三大痞"）改写了之前约定俗成的一切桎梏，给观众带来了前所未有的极大震撼：原来机器人还能这么打，剧情还能这么编，设定还能这么前卫，背景还能这么晦涩，结局还能这么玄……以及，尼玛粉丝还能这么坑！尽管对于某些部分褒贬不一，但《EVA》给全世界机械迷带来的影响是显而易见的。《环太平洋》中，两名驾驶员的"通感"几乎就是《EVA》中的"同步率"换了个说法，而那心灵相通的联手合作则让所有人立刻回想起了TV版第九话《瞬间、心、重ねて（瞬间，心心相印）》，碇真嗣与明日香为了合作打倒孪生使徒，进行了一连串笑料百出的特训，最后默契又不失华丽地干掉了敌人。



▲虽然故事本身的确低龄向，但是光从机体设定上就能看出本作的用心之处。

但 EVA1 号机与 2 号机毕竟是两台机体，如果要找个最相似的动画作品，那应该非《GEAR 战士电童》莫属，这部在 2001 年出品的新锐机械人动画由福田己津央监督，在日本低龄观众中取得了热烈反响，说白了就是哄小孩的。但哄归哄，整部作品的制作功底相当扎实，从机械创意到人物设定均堪称第一流水准，尤其是独创的双驾驶员切换操控系统相当新颖，主角机体"电童"可以凭借与不同电子圣兽的组合获得各种能力，但每种形态的主驾驶员并不固定，可在两位主角北斗与银河之间切换。当发动必杀技时，同一机体内的两位主角必须身形合一地同时出招，这个目前来看才是最贴近《环太平洋》里同步控制模式的出处所在。

TIPS *《环太平洋》剧组在拍摄中真实制作了一个机甲内核，大概有 4 层楼高，使整个驾驶舱可以瞬间提升或下降 5 米左右的高度，大家可以想象一下在这种状态下拍摄是何等的折磨人，何况时不时还有 200 加仑的水朝演员们当头泼下……*

4 探戈狼 COS 钢加农（《高达 0079》）

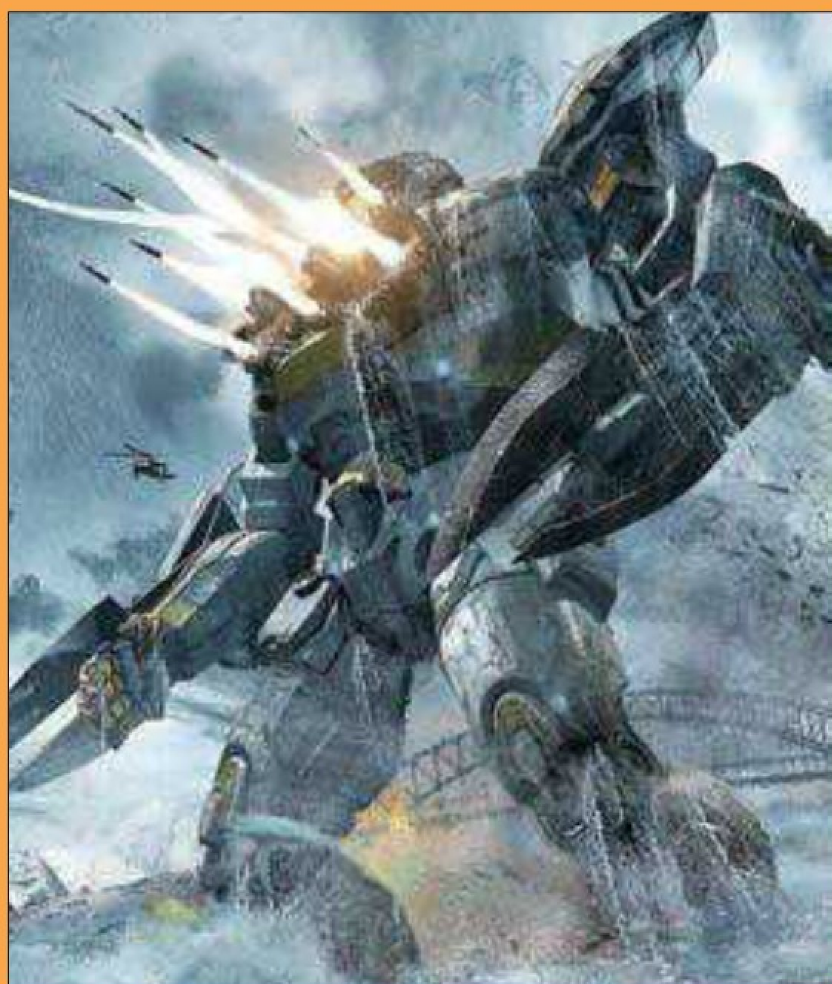
影片中昙花一现的日本机甲探戈狼，它和初代《高达 0079》里钢加农的相似度实在让人想不犯脸盲症都难。





3 尤里卡突袭者 COS 瓦尔基里（《超时空要塞》）

充满速度感的外形设计加上"板野马戏"式的万弹齐发，《环太平洋》的片尾曲不如改成《我的男友是飞行员》吧。





异次元入侵

怪兽们究竟来自哪里？影片里虽然给出了“平行宇宙”与“虫洞通道”的解释，但依然有些牵强。《环太平洋》在日本票房遇冷，评论界也并不买账，日本知名影评人清水节便尖锐地指出：“只能说这是一部好莱坞高度发达的电影工业堆砌出的华丽空洞之作，有形无神，用先进的技术在‘形’上几乎完美地将所有日本经典作的精髓呈现，‘神’却毫无突破，对怪兽和角色背景欠交代，都是莫名其妙地出现……”BLABLABLA，其实这位仁兄大概忘了，如果按照这个标准来严格要求，那么绝大部分日本动漫都会死得很惨。

首当其冲的还是《EVA》，作品中永恒的敌人“使徒”的背景始终带着厚重的谜团，而且第一集里出现的第三使徒与《环太平洋》也有着同样的节奏：从海里出现→慢慢登陆→人类常规武器无效→巨大人形机械人出动→一番恶战→暂时凯旋，但阴云依然笼罩……而且若认真探究起使徒的起源与来历，恐怕把这整版的篇幅都用来也不够。何况一旦写了，必然会有资深粉丝跳出来以数倍文字量逐一反驳——没办法，《EVA》就是这么一部神奇的作品。相比之下，《环太平洋》看似敷衍的做法倒是相当省事。



◄其实影片中已经借两位科学家之口把怪兽入侵的原因和途径说得一清二楚，如果还有观众对此表示不理解，要不就是翻译水平太次没能传达原意，要不，就真是理解能力有问题了。



►对于80后的读者来说，本作应该是美好的童年回忆之一。

但《EVA》并不是BOSS神秘学的始创者。年龄稍大一点的同学幼时应该看过这么一部动画作品：《绝对无敌（雷神王）》。这部由矢立肇团队于1991年创作的动画在日本口碑一般，但在中国却火遍了半边天（没办法，当时精良动画作品稀缺，连《恐龙特急克塞号》这种二流特摄片在中国都能大红大紫，咱们的娱乐文化稀缺度可见一斑）。作为一款合体类机器人动画，虽然《绝对无敌》在机械设定与故事背景上均有跟风嫌疑，但唯独有一个最大的特色，那就是每集的BOSS。在剧情中，主角们面对的敌人是来自五次元世界的邪恶帝国“煞古”，敌人的指挥官（其实总共也没几个人）在每一集里都会向地球发射一枚叫做“AI邪恶球”的东西，它会吸收人或动物产生的负面能量，然后瞬间变成大怪兽。由于每集的剧情风格迥异，故此怪兽的外形、能力及性格也截然不同，这也成了该动画每集的最大看点。

大革命尚未成功，小怪兽仍需努力。《环太平洋2》里的敌人们将从哪里来？让我们拭目以待。



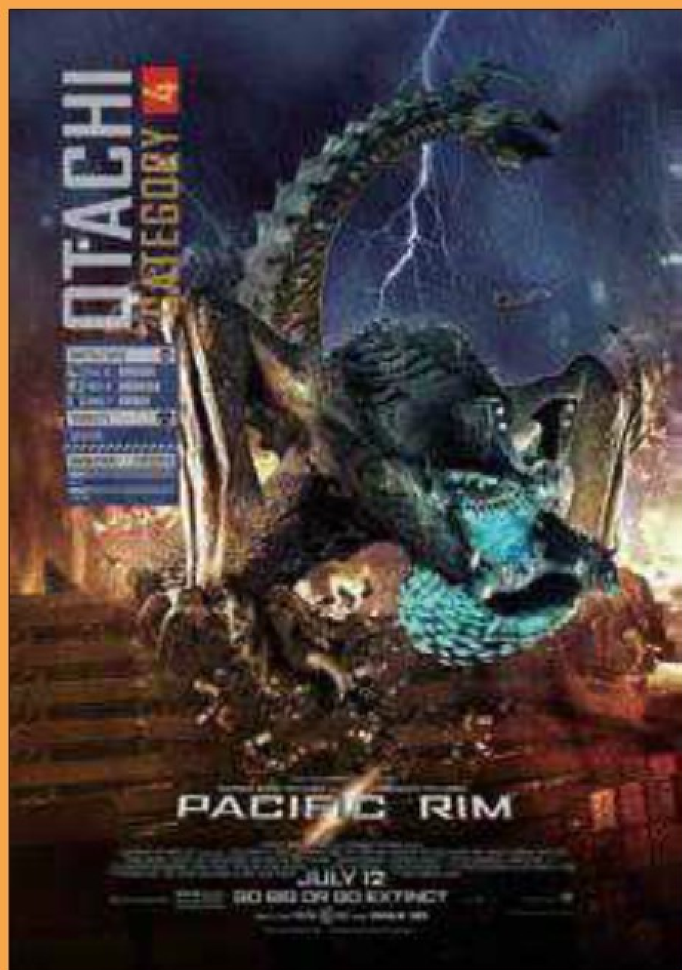
▲总有众多脑残粉试图解释使徒出现的原因，但被未知之敌逼入绝境，经常无法预测敌人来袭的形式和能力正是这类作品的魅力之一，纠结于敌人来源并无意义，反倒显得煞风景。



TIPS 《环太平洋》的主战场原本是设定在日本，但由于之前大地震的原因，考虑到民众感情因素，制片方要求导演德尔·托罗改写剧本，让怪兽另找地方撒野，别再去骚扰无论戏里戏外都已经千疮百孔的日本了，于是地点这才转到香港。

2 尾立鼠 COS 蝙蝠状变异 BOSS（《生化危机 5》）

都是一开始先爬行攻击，都会从嘴里喷出杀伤性液体，都是和主角打到一半中途变异拥有飞行能力……强烈要求给这种怪物统一定个学名！





1 麻子 COS 草薙素子（《攻壳机动队》）

紫色短发，机甲驾驶员，意念控制，童年心灵创伤——如果将来《攻壳机动队》要拍真人版，看来头号人选非菊地凛子莫属了。





朋克元素



▲作为最老的机甲之一，切尔诺阿尔法的驾驶舱就颇有些蒸汽朋克的工业味道。

虽然是一部描述高科技战争的影片，但《环太平洋》却在布景里极尽复古之能事，其中给人留下最深印象的莫过于香港基地“破碎穹顶”了，从大厅到宿舍，从墙壁到地板，从整备间到战事钟，无不体现着浓厚的蒸汽朋克风格。就机甲而言，最明显带有蒸汽朋克风格的地方便是钢铁外壳上巨大的铆钉与锈迹，制片方起初对这个设定意见很大，认为电影中的机甲应该像钢铁侠一样充满光鲜亮丽的未来金属感，但这显然与全片的沉重基调相悖，最后决定采用原方案不变。

简单来说，蒸汽朋克是一个以蒸汽为主动力模式来驱动各种大型机械的世界观，多用来在科幻作品中构建平行于十九世纪欧洲第一次工业革命的架空世界。虽然《环太平洋》里的科技明显已经甩开了蒸汽朋克文化几条街不止，但那满是蒸汽迷雾缭绕的基地却又无时无刻不在向这一古老的传统致敬——升降梯动力，蒸汽；整备台运作，蒸汽；就连澳大利亚驾驶员帅哥被主角一拳揍到墙壁上时都险些被蒸汽管道烫伤……简直比北方的暖气片还要普及。

论起蒸汽朋克动画大师，则非大友克洋莫属，而在大友克洋的众多动画电影中，尤以《蒸汽男孩》最为著名，这是一部在口碑与票房上双赢的作品，仅原画就画了18万张之多，用一句比较俗气的话说“这才是良心作品”。

但若提起蒸汽朋克主题机械人动画作品，可承以经典之名的莫过于矢立肇团队早期作品《THE BIG O（魔神比古奥）》了，这部动画里的主角机体“BIG-O”简直就是一摊由蒸汽机堆砌成的黑铁块，连颜料都懒得去涂，原汁原味地向观众展现出蒸汽朋克的粗犷美，随便一个必杀技都是蒸汽飞溅、水雾四射，一拳一脚有板有眼，简单粗暴得宛若街头斗殴。与其形成鲜明对比的是，驾驶BIG-O的主角罗杰却是一个衣冠革履人五人六的律师，每次都是和敌人交涉未果后再动手……对了，这部动画采用的也是男女主角双人驾驶模式，而且性格搭配上是少见的“面瘫大叔＋三无少女”的极品组合，也真难为了编剧是怎么编下去的。



◀用黑色调作为主体的《魔神比古奥》有着机器人题材作品里少见的雅致风格，令人着迷。

另外一点则是香港街景里的赛博朋克元素，这种带有末世黑暗颓废气息的风格源自著名科幻大师菲利普·迪克笔下，由他的小说改编的电影几乎全部秉承了这种典型的黑色、混乱、绝望、无序、拥挤且道德与秩序几近沦丧的近未来社会背景，其中大家耳熟能详的有《银翼杀手》《全面回忆》《少数派报告》等，就连“《黑客帝国》系列”的人类城市“锡安”也借鉴了这一特色。可以说，赛博朋克风格几乎是这类科幻电影题材的不二之选。

▼《蒸汽男孩》可以被认为是蒸汽朋克题材动画的巅峰之作。



TIPS 提到香港，再次吐个关于翻译的槽：国内影院版翻译中，把中国机甲“赤红暴风”译作“在常州生产制造”。然而实际上，原文中“changzhou”指的是香港长洲岛，这点在官方背景资料中早已明确交代，只能说翻译老师实在是太自以为是地应付差事了。

后记

关于《环太平洋》的种种致敬出处还有很多很多，如最后的“神风特攻”作战几乎便是GAINAX早期作品《飞跃巅峰》的结局翻版，而人类修建的城墙防御计划则像极了《进击的巨人》中抵御巨人之壁……凡此种种，不胜枚举，考虑到篇幅限制，这里就不再一一列出了。

《环太平洋》，这的确是一部神奇的作品——孩子们从里面看到了梦想，中年人从里面看到了青春；理性派从里面看到了真实，感性派从里面看到了热血；考据者从里面看到了经典，新生代从里面看到了潮流；动画人从里面看到了阔别许久的感动，电影人从里面看到了一座难以逾越的丰碑。

当然，《环太平洋》也留下了许多遗憾：机甲种类略少，战斗场景单一，剧情相对薄弱，设定存在硬伤……等等，也许在下一部《环太平洋2》里，我们会看到一个更加完美的机器人大战怪兽的世界。

为了那一刻，一切等待都是值得的。



《环太平洋》片尾字幕鸣谢名单

阿方索·卡隆——特别鸣谢（《人类之子》导演）

阿加多·冈萨雷斯·伊纳里多——特别鸣谢(《巴别塔》导演）

本多猪四郎——向您致敬（初代《哥斯拉》导演）

永进豪——特别鸣谢（《魔神Z》创作人）

富野由悠季——超级感谢（《机动战士高达》创作人）

詹姆斯·卡梅隆——特别鸣谢（《阿凡达》导演）

雷·哈里豪森——特别鸣谢（好莱坞特效大师，作品有《巨猿乔扬》《海底来物》《金星怪兽》《杰逊王子战群妖》等）

那些女孩

嗨，男孩，你是不是真的知道，你生命中的那些女孩，她们到底是为什么爱你，为什么拒绝你，为什么离开你？

文 猫尾草 编 时雨 美编 NINA

1

午夜的北京街头略显肃穆，苏宁咬牙切齿地在沁人心扉的小凉风中微微打颤，裹紧薄薄的 POLO 小外套，她想起业内曾经流行过一个冷笑话：半夜两点忙打车，不是嫖客就是鸡——编辑除外。

如今她用自己的遭遇添加上了第四种情况：在连续加班 48 小时之后被电话叫醒，去接失恋买醉的闺蜜。

白天总是被堵塞的交通流映衬得狭窄的街道，现在看起来特别宽阔，偶尔有一两辆不知目的的车呼啸而过，车尾灯倏忽即逝。微橙色调的街灯彻夜不息，却并不能带给人温暖和安稳的感觉，犹如这个城市。

半小时后，苏宁终于成功拦下一辆出租车，报上紫竹路的地址，升起的车窗隔绝了凉风，终于让人体会到二十多度的正常温度，苏宁长舒了一口气，习惯性地摸出手机开始打宝石迷阵。每一局 OVER 时蝴蝶被蜘蛛拖走的惨叫，都让她心旷神怡——尤其是把袁园脑补成蝴蝶之后，这种感觉更加愉悦，连强烈睡眠不足导致的暴躁感都消弭许多。

完全不存在堵车情况的路况简直让人怀疑，这和你白天生活的北京是两个世界，疑似极品飞车爱好者的司机先生得以充分发挥技术，这让苏宁觉得自己好像还没玩几局,就已经到了目的地。

每天营业到午夜两点的 1981 咖啡店和它的店主一样是个奇葩，隐藏在高档社区周边绿化的掩映下，黑暗里看不出原貌的彩绘玻璃透出一点暖色的光，像海面上守望船只的灯塔，也很像深海里等待猎物的安康鱼。推开门，低低的音乐扑面而出，居然是《The Dawn》，突然激昂上去的调子几乎压下了偶尔一两声呜咽抽泣，以及熟悉的游戏音效声。

趴在吧台的老板李欧正抱着平板电脑，百无聊赖地切水果，看到苏宁进来，抬抬手指指窗边的位子："终于来了，快点把你家袁园领走。我真服了她了，来我店里谈分手倒是无所谓，几杯爱尔兰咖啡就放倒了，一直哭到现在。这酒量太让人无语了。"

填满柔软坐垫靠垫的藤椅沙发里蜷着一个娇



小的人形，柔软的短发蹭得乱蓬蓬，眼睛红彤彤，鼻头红彤彤，视线迷茫呆滞，一副又可怜又可恨的样子，正是苏宁有时候会恨掐死的青梅姑娘。

对着苏宁容嬷嬷一般的神情对了半天焦，青梅姑娘才迟疑地张口："……小宁？"

对着这样一张脸，实在是发不出脾气，于是苏宁果断地迁怒了："你就看着她哭？怎么不早点儿打电话给我！"

"也要你的电话有人接才行啊。"李欧满不在乎地打个哈欠，"小姐，人生重点在于享受，你再这么忙下去小心过劳死。"

"享受你妹！你当人人都和你一样？"指望一个二代懂得体谅人照顾人显然是不现实的，哪怕是一个比较奇葩的二代。苏宁毫不见外地钻进员工休息室，不一会儿拿着两块温热的湿毛巾出来，一块给一个口令一个动作的袁园擦净脸上的泪痕，一块敷上她红肿的眼睛。"不许哭了，眼睛都快肿得不可挽救了！分手又不是世界末日，等明天你对着镜子尖叫时才是呢。"

噗嗤。李欧喷笑。苏宁这个人，有的时候你简直没法想象她是个女人，但有的时候又特别的女人。

"笑什么笑，赶紧打烊，开车送一段，我没让出租车在外面等。"苏宁白了他一眼，连扶带抱地把喝咖啡都能喝醉的奇葩弄起来。还好袁园酒量虽差，酒品却相当好，醉了后除了不停哭，简直就像个大型布娃娃，这让这份工作显得不那么艰难。

"行，送你们一回吧。"李欧摸出车钥匙，钻出吧台，打算客串一下活雷锋，"不过回头你得和她说好，下次要买醉去酒吧，可别来我这儿了，不知道的还以为我给人下药了，今儿一晚上尽被人围观，丢死人了。"

然后他就收获了今晚第二个白眼。心里居然还觉得有点儿小爽。

怎么可能让袁园去酒吧，那不是给人送菜去吗？苏宁真心觉得李二代的智商经常不在线，不过现在正忙着扶稳妹子，懒得说他。





八九点的阳光透过浅绿色窗帘的缝隙打了进来，落在袁园被毛毯盖住了一半的脸上，她挣扎了半天，才勉力睁开又胀又涩的眼睛。映入视线的是熟悉的米黄色天花板，隔着半闭的门能隐约听到，外面苏宁正压低了声音，不知道在和谁讲电话。

郝树喜欢咖啡文化，在一起时经常做的事情之一，就是到处去探索好的咖啡店。他曾经给她讲过爱尔兰咖啡的故事，那是低郁的单思和情人的眼泪。但是到头来，让她哭泣的却仍然是咖啡里的威士忌。

她曾经那么地喜欢他。

可是分手这一天仍然不可避免的来到。

鬓角的湿润让她发现眼泪又不能控制地流了出来，一块毛巾从天而降盖在她脸上，不知道什么时候，苏宁已经结束电话走了进来，果不其然地发现占据了自己床的家伙刚醒来又开始伤心。

"行啦，赶紧起来去洗个澡，皮都快哭皱了。洗完了出来吃早餐，饿着肚子时人的心情最差，吃饱了就好了。"苏宁一向简单粗暴地处理感伤，不管是自己的还是别人的。

"嗯，"袁园的声音从毛巾下传出来，有一点儿含混和软糯，"……小宁，我想过来住段日子。"

"住吧住吧，反正你的东西这边都有，也不用回去取。"苏宁坐到床边，恶狠狠地用毛巾在袁园脸上揉了一阵，把她的五官都揉得皱到一起，才满意地把她赶下床。"洗快点儿，不然豆浆油条都要凉掉了。"

回到餐桌旁的高脚椅上，登上YY，先去WOW的工会群请了假，大半由上班族组成的工会，周末正是开荒活动的固定时间，作为开荒团比较稳定的成员之一，无故缺席是要扣DKP的，但是放着袁园一个人消沉明显不现实，只好提前打个招呼请假。

阳光洒在吧台式的餐桌上，把小吊兰楚楚可怜的曼妙身影也映了上去，空气中充满了现磨豆浆的醇厚香气，浴室里传来隐约的水声，把这个周末的早晨装饰得分外有人气。

只有这种时候，才让人觉得，两个人的生活也不错。

退出聊天软件，一边打开网页刷游戏论坛，一边指挥平板电脑里的模拟小人和种出来的食人花搏斗，苏宁总觉得自己忘记了一样什么事情似的。到底是什么呢？

直到浴室里传来一声惨叫。

哦，对了，忘记提醒某人别照镜子了！

3

苏宁这次租的房子，落地窗旁有一个宽大的地台，十分得袁园的喜爱，上面铺了细密的毡子，还有许多糖果色的抱垫，袁园每回过来住的时候，经常可以抱着抱枕、晒着太阳，什么都不做地发呆一下午。

但是现在处于分手期的她显然不能苏宁放心，于是被强制委派了任务，白天自己一个人在家时，必须给苏宁公司的一本儿童书画插图。苏宁宣称晚上回来会检查进度，才安心上班去了。

屋子里少了一个虽然大部分时间很安静，但存在感却很强的人，一下子就空缪下来。袁园发了一阵呆，想起某人说的要检查作业，于是慢吞吞地抱着画板把窝安到地台上，一边在平板电脑上一页一页翻看那部据说很好看的童话故事，一边信手涂鸦着那些人物的草稿：一夜之间发现身边所有人都长出动物耳朵的小姑娘，离家出走的缅因猫，用生命来报恩的兔子，住在天桥下的垃圾艺术家老爷爷，以及小姑娘那眼中奇妙而扭曲的世界……

随着铅笔的挥洒，袁园渐渐沉入进去，大叠的草稿开始在身边码起来。

时间不知不觉就过得很快，落在身边的光影一点点流动，好像刚刚接了某人打回来提醒她按时吃午饭的电话，一眨眼，又到了该考虑晚饭的时候了。

时间感似乎已经凝滞了，眼泪不再自作主张地流出来，只有心里一片空落落的地方告诉她，那里曾经住着一个人，但是不知不觉间，他就从那里悄悄地消失了，只留下一片空旷，纪念曾经的爱情。



四年的相处、相恋，可以让很多相互影响的习惯渐渐沉入骨血。她想起分手那天的1981，郝树一如既往地亲手煮一杯她喜欢喝的摩卡，恰到好处的酸苦，恰到好处的甜度，然后坐在她对面，温和纵容地看着她，安稳如山岳，和初见的时候全无分别。

好像完全知道她在想什么，要说什么。

全部理解，全部接受。

于是那句"我们分手吧"在舌尖变得那么重。

他没有问为什么，因为她狡猾地先哭了起来，一发不可收拾。所以他只能沉默地接受，一个没有理由的分手，还要小心地照顾哭得上

气不接下气的她。

郝树说要送她回家，她拼命摇头，因为不知道怎样和他共度车上尴尬的沉默时间，也不想一个人回去呆在屋子里。

到了这种时候，他还是把她放在第一位，不放心把她一个人留在店里，直到李欧走过来，敲了敲郝树的肩，让他注意周围客人的不时张望，“你们这种分手现场太招人围观了，现在这样彼此都难受，不如让她自己再哭一会儿，我会很快打电话给苏宁，让她来接人的。”

郝树走了，步伐不像平时那么稳重，也只有这里才显示出，他并不是坚定得不会受伤，投入夜色的那个背影，在街灯里影影绰绰，很快就看不清了。

李欧拿来了很多纸巾，让她随便用，又换走了她的冷咖啡。

她说不想要摩卡了，想喝爱尔兰咖啡，刚好可以加一味自己的眼泪。

李欧无奈地取了威士忌调配，慢慢用酒精灯烤杯，威士忌的酒香气被热力烘烤了出来，然后她觉得自己就已经醉了，醉得不记得自己喝了几杯，醉得放肆地流泪，醉得不知道什么时候被苏宁接回家。

可惜，再醇的酒也不能让人一直醉，既然醒了，就不能再自欺欺人地在过去里流眼泪。

四年时光，恋情似流水，她说了分手，而他沉默的接受了。



新书在上周已经出了菲林，下了印厂，接下来就是例行的跟进宣传推广那点事儿，苏宁一上午泡在发行部，和北京、上海、杭州几个大区的发行经理软磨硬泡，争取上架位和码堆的问题，又在会议室和宣传部门掐了一架，确定了几家平媒的宣传软文，才有功夫回到自己的电脑前休息。

QQ的对话框不停闪烁着提示自己的存在感，欧老板正八卦地打听袁园分手记的后文，苏宁没什么好气地敲字回他。

不得安宁：

还能怎么样，在给我干活呢。

欧老板：

（⊙o⊙）！！黄世仁！周扒皮！

不得安宁：

死开，轮不到你说我！与其把精力浪费在伤春悲秋上，不如拿来创造点儿价值。

欧老板：

真是个钢铁一样没血没泪的女人！

欧老板：

不过话说回来，圆妹子也够奇葩的了，要不是我在现场听的第一手情报，我也绝不能相信是她甩人，而不是人甩她啊！哭得那么伤心，干嘛还要提分手？她男人劈腿出轨啦？

不得安宁：

亲，男人这么八卦不好，会被女人甩的。

欧老板：

－－+哈！我这样的高帅富还怕被甩？

不得安宁：

你不知道这年头的高帅富主要作用就是给屌丝逆袭的吗？

欧老板：

YY小说少看，降智商，有时间还是多玩游戏吧。啥时候有空，带上圆妹子来店里一起打《暗黑Ⅲ》啊。

不得安宁：

总觉得没啥意思了，3代的剧情实在不是我的菜，故事讲得太松散了，莉亚的存在感超级薄弱，明明可以运用得更好的一个人设啊，浪费！或者说在我心里，有些游戏真心不适合做成网游吧。

欧老板：

有趣，果然女人和男人对游戏的感受侧重点不一样啊，你不觉得《暗黑Ⅲ》的职业和技能系统做的很好吗？我最喜欢武僧。

不得安宁：

→_→你只是喜欢卖帅吧？

西方魔幻背景游戏，职业对我没有意义，我只控法师，而且我更怀念二代的技能树系统，更有作为一个法师系统掌握魔法的真实参与感。

不得安宁：

先不说这个了，你抓紧卖笑去吧，我也得赶一个策划案。886~

关掉对话框，苏宁揉了揉眉头，开始打开大量的网页，搜索自己需要的资料。页游游戏已经在走下坡了，但是众多前赴后继、朝生暮灭的页游公司中，有一家以极高明的眼光和恰当的时机，把住了一个之前被忽视的细分市场，推出的几款针对小男孩小女孩的网页游戏风靡不衰，又在家长信任度和品牌形象上下了大工夫，既得家长认可，又受孩子追捧。

之前这家公司和出版社合作推出的，与游戏同名的系列儿童读物销售势头极猛，当时苏宁调了开卷调查的销售数据出来，就曾经羡慕得口水滴答。

前些日子她从业内的朋友那边得知，两家的合作崩盘了，确认过消息之后，就打算插上一脚。这个合作项目要是能拿下来，三五年内绝对是旱涝保收，今年明年整个部门的码洋任务就都能超额完成了。

惟一可虑的问题就是如何在竞争者手里抢下这块肥肉，好在现在消息扩散的范围还不算广，她必须要抓紧赶出一份有充分说服力和竞争力的方案，还要说服老板这个选题项目的吸金性和前景，好争取更大的授权和谈判底线，搞不好还要跑几次上海实地面谈。

唉，袁园为什么非得要在这个时候闹分手呢？

都怪她男人没用！苏宁又开始迁怒，多坚持一段日子都不行吗？等她把这个项目落实下来，工作进入流程之后，自然有大把空闲时间和心情陪着袁园做情感复健，非得在最忙的时候让她操心。

所以说男人这种生物，要你们何用啊！

正骂着男人，男人就来电话了。

“你好，是苏宁吧，我是郝树。”

一秒钟切换到办公微笑状态的苏宁听到话筒里低沉柔和的男音，嘴角一点点拉平，挑了挑眉：“是你啊，怎么不打我手机？”

“呵呵，怕你已经把我拉黑了，所以还是打办公电话安全点儿。”

“你想太多了。”苏宁诚实地回答，“我还没来得及拉呢，好歹得等袁园和你分手够三个月，确定不会复合了才会拉黑的。”

“没拉就好。你今晚有时间吗？一起出来吃个饭吧，我想和你谈谈，关于圆圆的事。”

“谈谈可以，吃饭就不必了，袁园还在家等着我回去投喂呢。”

“圆圆现在住你那儿？”电话对面的人语气温和如故，毫不在意苏宁没什么好声气的拒绝，“那正好，我就直接在兰庭玉树订位吧，那边离你住的地方近，圆圆又爱吃他家的松茸杂菌泡饭，你带回去给她。刚好还可以打包一个竹荪土鸡锅底，留着你们晚上当宵夜吃。女孩子到你们这个年龄，也该考虑养生了，秋天正适合进补。”

补你妹啊！老娘比你年轻好多岁呢！苏宁默默在心底诅咒，就是因为袁园总是喜欢这种类型的男人，她才实在是没办法爱屋及乌！但愿郝树下一位女友是个广东姑娘，天天给他煲爱心汤水进补，补得他流鼻血去吧！

“好吧，我准时下班，到时兰庭玉树见。”

挂上电话，苏宁决定，如果今晚谈不出什么建设性结果，干脆就直接拉黑他吧。



5

兰庭玉树位于新街口的繁华地段，是个曲径通幽的四合院，青灰色砖墙上爬满了藤蔓，也许是入了秋的缘故，藤蔓的叶子颜色略深了些，不像夏天时那么油绿而生机勃勃，倒是更衬出那股子怀旧味儿。

因为是自己约的人，所以郝树到的比较早，报了姓，就被引到临着鱼池的位子上，没点自己惯喝的普洱，点了菊花茶，边喝边等。

人的影子投在鱼池里，引得里面的几尾红鲤游来曳去地冒出水面，似乎以为会有人投喂，转了几圈不见有饵食下来，才失望地摆摆尾巴散去了。只有一条身形比同伴都小一圈的凤尾红白花，还呆呆地浮在那里，顽固地等待着。

小小的狮子头金鱼有一种说不出的可怜可爱呆萌感，好像你不满足它，它就会一直一直等下去似的。

可惜，这也只是一种错觉罢了。

该走的时候，再怎么伤心不舍，她也会转头走的干脆。

和苏宁的80后不同，郝树搭的是70年代末尾的车，比她们要大出五六岁，如今在一家知名游戏公司做美术总监，画得一手好画，玩得好电脑，见多识广，待人接物游刃有余，性情沉稳，凭着自己一身本事，走到哪里都不愁没钱赚。

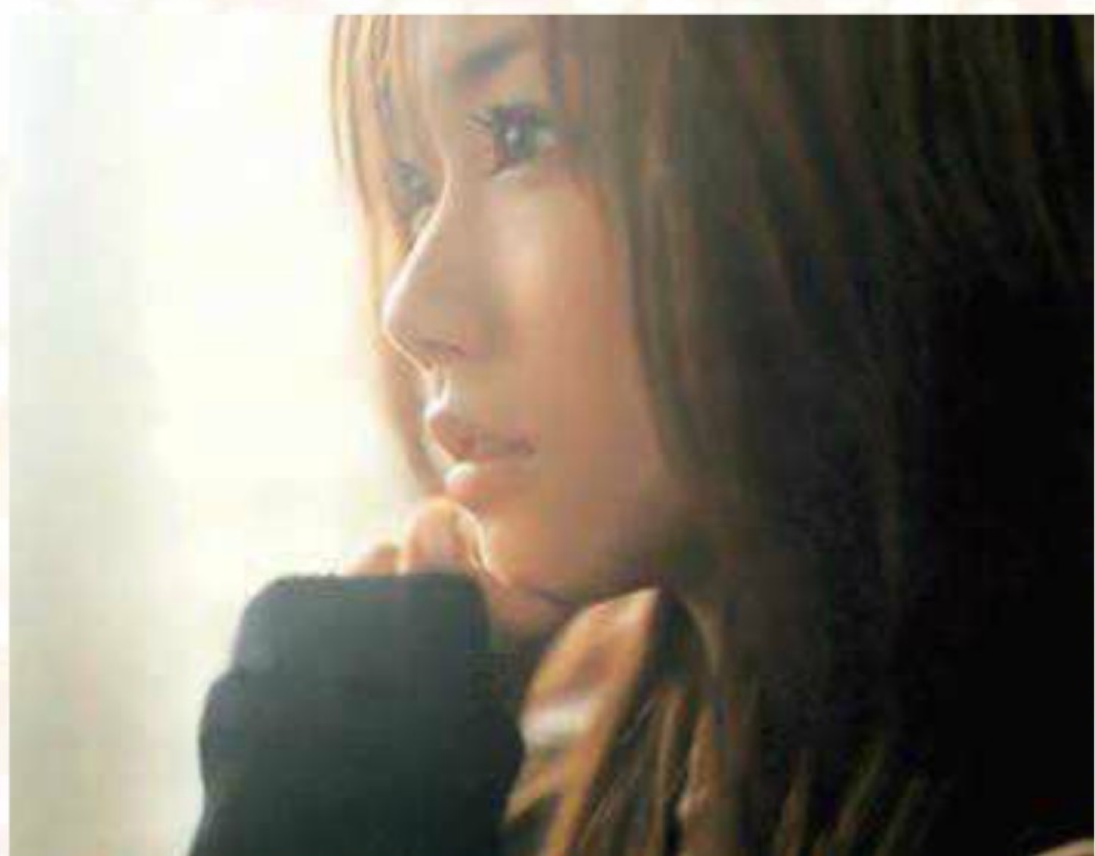
郝树第一次见到袁园，是在面试的第二关上。那时候袁园在家宅得太久，静极思动，又被苏宁撺掇，决定出来找份工作干干。郝树所在的公司曾经推出过一款网游，改编自她很喜欢的一部开山怪级别的网络修真小说，这让苏宁很感兴趣，刚好看到招聘，于是她随随便便打包了些作品投了简历，再随随便便和HR谈了谈，就随随便便杀进了美术总监二面这一关。

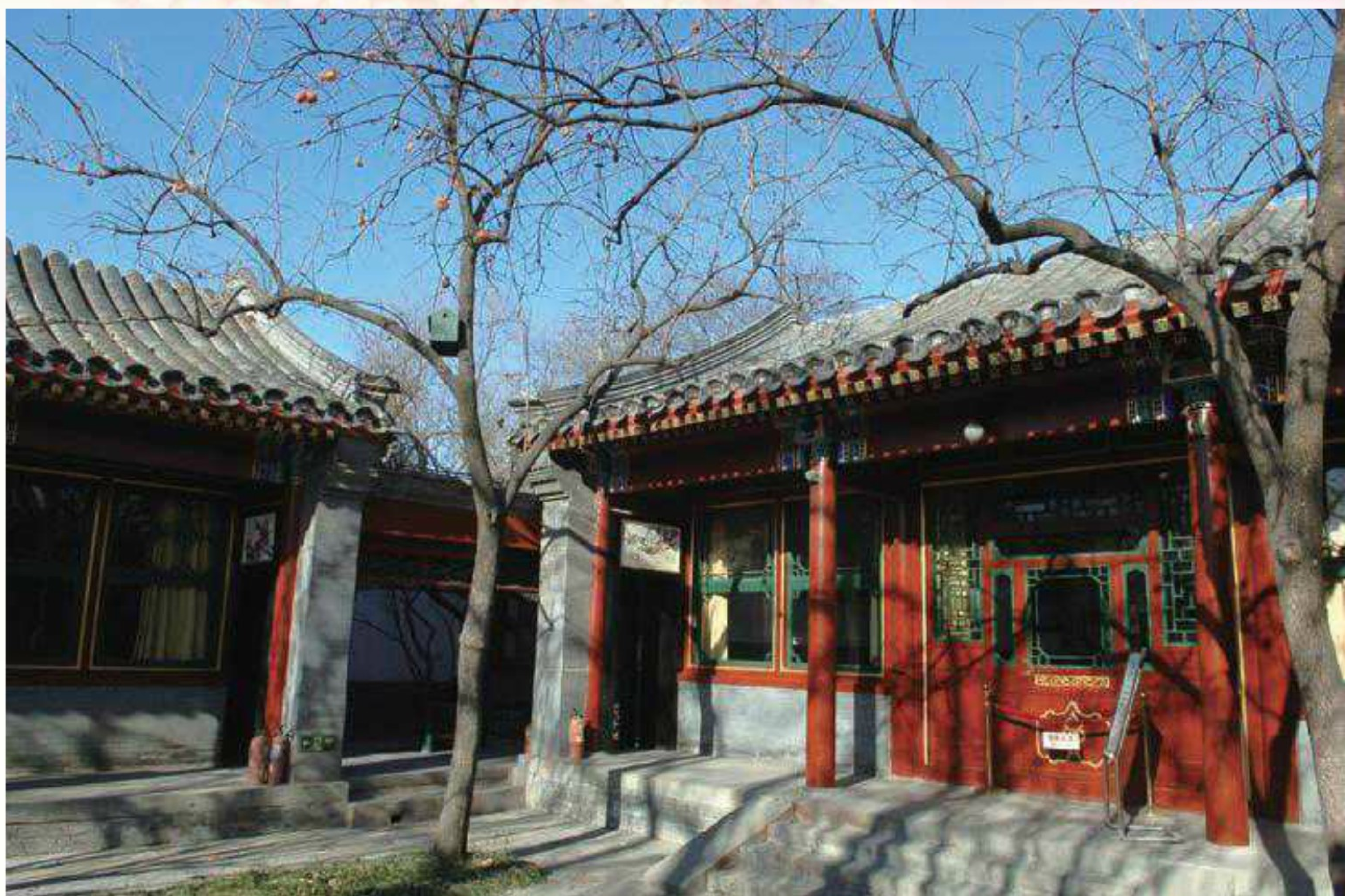
在面试之前，HR的张姐就很荡漾地来美工组这边邀过功，说这次我可是给你们找了个超可爱的原画妹子，要是你们老大通过的话，别忘记集体感谢我。

美工组的一帮饿狼宅男们嗷嗷呼应，前赴后继地表示：老大一定要对妹子手下留情，给野百合留点儿春天，放个养眼生物进来美化美化环境。

然后被他冷酷镇压了。

说实话，郝树对要来面试的姑娘也挺感兴趣的，因为随着简历的打包作品很有趣，怎么说呢，一般来说，一个人的画风经历过一段时间的打磨基本会固定下来，画者可能会熟练运用不同的绘图工具，或者按照不同任务的要求对人物、着色风格做一些调整，但是一些本质的、特色性的东西是不会变的。演变的只是一条叫做成熟度的线路。





但是这个叫袁园的姑娘，她的风格却一直在变。

有一个阶段明显她喜欢哥特卡通风，有钢笔画的各种夸张动物布偶形象，有电脑着色的脸蛋比苹果还圆的小魔女，和各种畸形夸大、摇摇欲坠的透视背景。另外几张图却又显示出，某阶段她钟爱过脸如刀削、下巴颀长夸张的男性形象，构图上使用大量的黑白对比，全无中间过渡。有几张彩绘色彩明显更接近古典派油画，有着安格尔式的柔和肃雅，还有几张却充斥着大量的暗沉色调，压抑中只有一点点明亮，又有些明显是游戏CG海报风的PS着色，人物跳脱色彩明丽。就连风格比较雷同Q版形象，都可以分为软趴趴牛奶布丁式的卖萌组、标准三头身的写实改良装酷组、梦幻西游式的Q版游戏人物组等等。别说人物的造型风格，连线条使用的方式都不一样。

如果换了一个基础功不那么扎实的人来看，一准会怀疑这不是一个人的作品，但是对郝树来说，在这些完成度极高的作品后面，他隐约可以看到，一个可能会非常有趣、非常特别的姑娘。

混在游戏这个圈子里，对流行的动漫用语当然不可能一无所知，当郝树被HR叫到会议室，看到穿一身牛仔蓝波点宽腰大摆连身裙，头发软软蓬蓬贴在颈子上的袁园坐在那里，睁圆眼睛看过来，第一个浮上脑海的词就是“软萌”。

把这样的妹子招进饿狼遍地的美工组，真的好吗？他忍不住这样自问。

事实证明郝树多虑了，袁园的外表虽然软萌，与人相处时态度也和软，但是本性非常执著，行动力超强，而且久受彪悍死党的影响调教，偶尔爆发起来简直是群狼辟易、百兽俯首。不到两个月就迅速融入环境，成为美工部门的代表性吉祥物。

一起工作过一段时间之后，郝树是真的很欣赏袁园，他发现这个妹子简直是一块开了窗的璞玉，你确切地知道石头里有玉，但是不知道玉到底会有多大，种头到底会有多好。于是有无限的惊喜和刺激吸引你想去亲手打磨。

袁园进公司的职位是游戏原画，加班时他们经常聊天，大多时候是谈各种绘画技法、某样绘图软件的某个小窍门、最新出的某款游戏或漫画、某个流派、某某某的画展，偶尔也会谈到一些自身的事情。

郝树知道袁园不是科班出身，甚至根本没有进行过任何专业的美术学习，她的绘画技术，是由初中的美术老师带着入门打了个基础，受大学时交往过的男友很多影响，除此之外，基本都是自己摸索着学来的。那种与生俱来的，飞速的理解、模仿、吸收能力，让她如同一块高效海绵一样滋滋不绝地吸收着身边的养分，又好像窗台前的那盆毛竹，每一天睁眼，你都可以看到它喜人的变化。

是的，那个时候郝树对袁园的喜欢，就是这种很单纯的，得良才美玉而教之的自豪与满足感，带着一些长辈的慈爱，看到优秀的后辈人才，忍不住关心、帮扶、引导，对她究竟可以走到多远充满了期待，如同亲手打磨一颗宝石。



但是感情这东西，无疑是世界上变质过程最神秘不可知的一种。

到底是什么时候产生的变化呢？是在那些举一反三的超值回报中？是在那种毫无保留的全心信赖里？是在那些全无掩饰的真诚崇拜里？还是在那些不需要言语的默契和共鸣中？

在情感上，袁园无疑是一个单纯的姑娘，她喜欢一个人，就会毫不掩饰地写在自己脸上，就好像那些幼小的动物，只要它喜欢你，就会来蹭蹭你掌心，舔舔你的手指，或者对你摇动着它的尾巴，而不会惧怕可能会因此得到的伤害。

同样的，她在画画上执著，在感情上也一样勇于争取，毫不退缩。当他发现两个人走的有些太近，想要先拉开距离想一想的时候，她不会咄咄逼人地逼上来，但却会坚持地站在原地守望着，那双清亮的眼睛里静静燃烧的感情，烫得他心头发热。



就像一只小猫，被你拒之门外，它不会吵闹着挠门，却会坚定地坐在门口，偶尔会娇弱地叫上一两声，在每次你出来的时候，渴望地看着你，默默地跟在你脚后，直到你给它倒一杯牛奶，或者陪它玩为止。

然后郝树惊恐地发现，在半年多亦师亦友的相处中，他居然已经不知不觉养成了只要被凝望，就会想满足她愿望的习惯。

他不得不承认，在恋爱的战场上，他其实早就已经竖起了完败 Flag，被一个小了自己六岁的姑娘打得一败涂地。

郝树不是不敢面对自己的人，虽然是预期之外的爱情，但一旦接受了自己的心情，反而觉得世界一片阳光明媚，连公司里那群死死团牲口们的哀嚎都那么悦耳。

郝树以前也谈过恋爱，但没有任何一次像这次一样自然而然，全无摩擦。

工作顺利，生活愉快，恋人幸福，尤其是一年后两人索性在公司附近重新租了房子一起住，每天一起起床、一起吃饭，一起上班，一起赶工，一起玩游戏，一起打 Wii，一起看电影，一起吐槽……

他开始相信世界上确实有一个人是为你量身定做，每个人都有命中注定的半身，尽管以前他对小姑娘的这种纤细感性，曾经厚道地只默默在心里嗤之以鼻。

他们两个人相处起来，活像从生下来就在一起，总有说不出的默契，说不完的话。他们可以从达　芬奇聊到宫崎骏，从《百鬼夜行绘卷》的构图扯到 Xbox 上的《百鬼讨伐绘卷》的操作，可以《大航海时代 4》说到《航海世纪》，可以一起被 WOW 的熊猫人萌得一脸血，也可以一起吐槽 356 的服装造型，然后联手去画姬化图，对着论坛里的哀鸿遍野鼻血横流，笑得浑身无力。就连袁园偶尔下厨，端出味道诡异的酱炒面条——尽管她坚称那是黑胡椒肉酱意大利面——他都觉得滋味新奇。

那么欢快的时光，让人不敢相信也会过去。

其实不是完全没有预感，毕竟袁园是那么不会掩饰自己。几个月了，工作之外，他们不再一起画画，不再一起热衷什么游戏，聊天时她经常走神，不和她说话时更是动不动就呆呆地望着某处。不再有主动的吻和拥抱，睡觉也从动词变成名词。

他们的生活贴的那么紧密，他确定两个人之间没有别的影子，但是也同样确定，袁园的爱情，也确实如潮水一般急速地退去。

直到一个多星期前，袁园说要去苏宁家住几天，想些事情。从那一天开始，他就以死刑犯的心情默默地数着倒计时，等待噩耗，或者赦免。

也许有人会觉得他至少应该主动问清楚，努力尝试改变和阻止，但他很了解袁园，她是那种外面非常软和，可以很轻易被亲密的人改变习惯、带动行为的人，但是在她的内在，却有着坚固完整的闭合线路，自成一体，对于那些真正重要的事情，她会自己观察、自己思考、自己验证，然后一旦决定，就无可更改。

又或者太久以来，他已经习惯了保护她、照顾她，满足她的所有愿望——包括离开自己。



苏宁赶到玉树兰庭时比约定的迟了半小时，北京的路况永远和老板的约谈一样不可预期，她坐下来第一件事就是先灌下半杯茶水，然后对着郝树道歉。

郝树无所谓地摇摇头，招呼服务员取来菜谱，递给苏宁。

他还很清楚地记得，袁园第一次介绍苏宁给他认识的时候，她也是迟到了，可能刚刚从会议室赶出来，一身咖啡色，挽起来的头发有点儿凌乱了，唇膏略残，喘息微急，额头带一点亮晶晶的汗迹，开口第一句话也是抱歉。

风风火火，爱憎分明。

袁园称苏宁是她最好的朋友，没有之一。

郝树也很快发现，尽管外在、性格和很多观点差异如此之大，但苏宁和袁园确实是一种人，其实也包括他自己在内。

不管从事什么工作，有什么爱好，生活习惯如何，外在表现怎样长袖善舞，但是比起和很多人在一起，他们宁愿独处，尽管偶尔也会顺应社交需求出去聚餐唱 K 泡吧，但是从本心来说，他们更愿意呆在家里打游戏看书画画发呆，并且在内心深处对前者深恶痛绝。

用现在流行的说法就是宅，或者也可以更深入一点剖析。

——对有的人来说，家是港湾，休憩之地。而对另一些人来说，家，是堡垒。

喜欢画画的人通常都喜欢观察，郝树也不例外，从偶尔的聚会和袁园的话中，他渐渐了解苏宁的形象，她们俩是真正意义上从孩童时期一起长大的好友，郝树一度怀疑，袁园和苏宁会分别长成如今的性格，是两个人互相作用的结果。

一个越需要被照顾，另一个就越大包大揽；一个越坚硬，一个就越柔软。

正是因为这份观察力，让郝树发现，其实苏宁并不怎么待见自己，于是也识趣地保持恰当距离——女孩子的友情总是很微妙，有时不堪一击，有时无坚不摧。他可不敢小瞧这种青梅竹马闺蜜的杀伤力。

无论如何，不管从任何一种可能性上来说，他都不希望袁园伤心难受。

幸好苏宁也有这样的共识。

郝树并不是天真的人，但那个时候他真的以为这段爱情可以成为永远，他没有提到结婚，但却已经在心里做出关于未来、关于婚姻的规划。袁园从不提起家人，在她过去的生命里最重要的似乎就是好友苏宁，于是郝树也慎重地对待，不去轻易打破双方默认维持的距离。

今天坐在这里，郝树已经在渐渐说服自己接受分手的事实，因为他爱的那个女孩就是这样一如既往的直接纯粹，既然爱已不在，既然不能再爱，就不会再为了别的什么理由停留，哪怕四年的共同生活，习惯已经融入彼此血肉，即使会痛会哭，挥刀仍然毫不迟疑。

作为更为年长、更加成熟、更理智坚强的那个人，他只能理解，只能接受。

但他仍然关心她。

所以才在得知她的决定之后立刻找上苏宁。

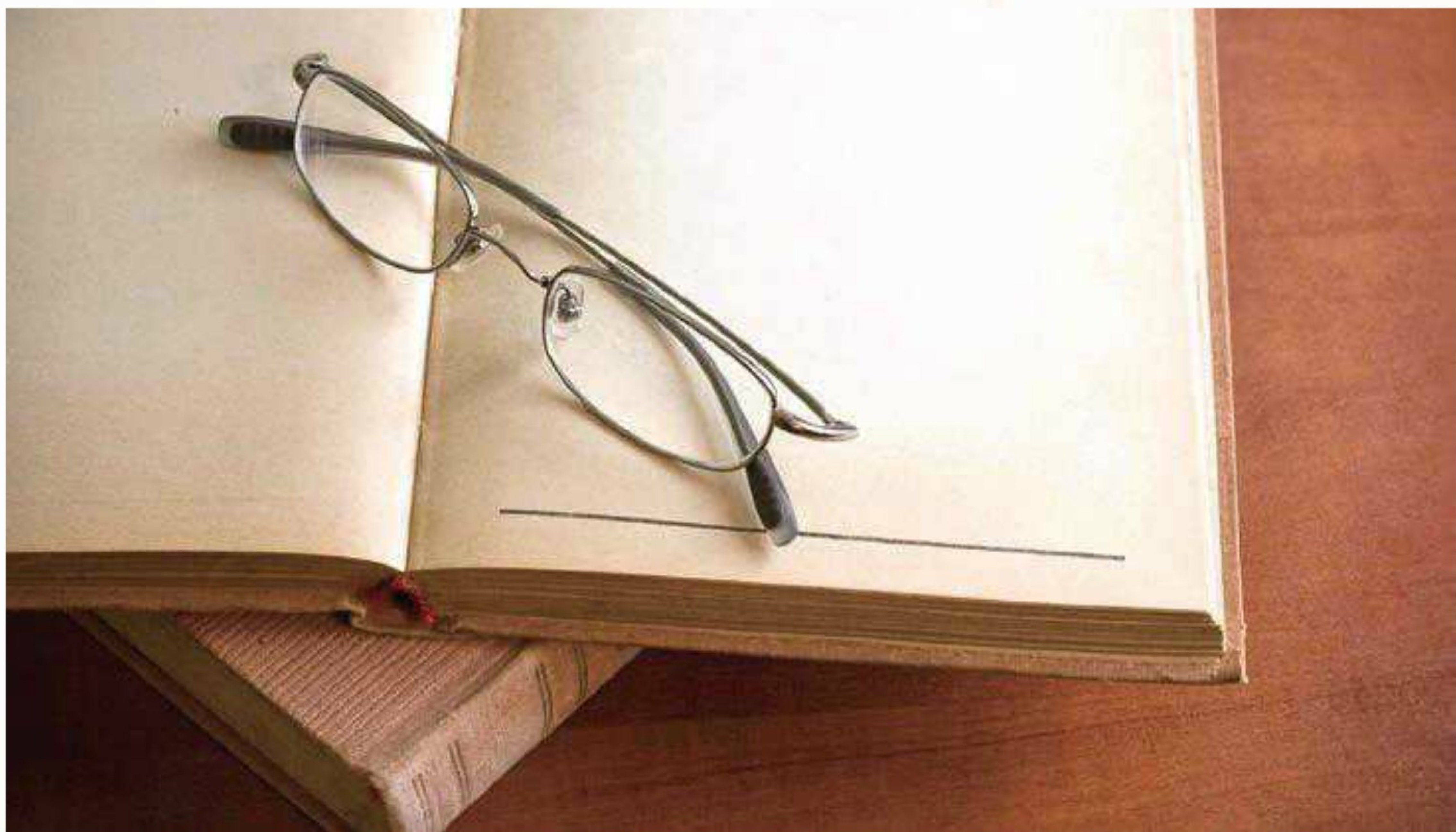
苏宁不客气地点了菜，然后推开菜谱靠在椅背上，扬扬下巴示意，“说吧，要谈什么？”

大有一副速战速决然后打包的态度。

“你知道圆圆辞职的事情了吧？”郝树也开门见山地问。

“知道。辞职报告还是我给打的呢。”

“为什么这么草率的做决定？”郝树皱眉，“如果是因为我的话，完全没有必要。圆圆提出分手，我可以接受。我是还喜欢她，但这是我个人的感情，我可以处理好，绝不会去影响她的工



作和生活。她在游戏公司做了四年，积累的资质已经足够升职，要是实在担心我的存在，我可以申请调转分公司或者索性跳槽，到时候刚好可以把她提上来。我不是要搞什么牺牲奉献，现实一点儿说，坐到我现在的位子，不管将来怎么打算，选择都可以更多，机会也会更好。哪怕说点儿近的实际话题，现在这个时候辞职，她是怎么想的？再坚持几个月就是年底了，年终奖、一整年的奖金提成和各种福利，足足相当于半年多工资，她都不打算要了吗？你一向是最理智的，怎么不劝劝她？”

苏宁叹口气，摊摊手：“我也是觉得年终奖金很可惜啦，但是我理智有什么用呢？袁园可从来是完全依赖感性而行动的，她其实早就对游戏原画这份工作没兴趣了，之前还能忍耐都是因为你，现在你们也分手了，她心情还没调整过来，看到你只会愧疚又伤心，更是一天都不想做了。你也是明白她的人，劝又有什么用？”

我劝虽然没用，但是你劝的话……忍了又忍，这种类似认输的话还是没有说出口，承认自己对女友的影响力不如闺蜜，已经微妙地有种被女人给 NTR 的感觉，作为前男友去承认这点就更丧失了。更何况苏宁也不是会被哀兵之策打动的女人，郝树完全相信这个女人会很乐意做到对他铁石心肠。

又或者直到此刻他才明白，在大度表象之下，自己内心的那点儿隐晦期望。希望在突兀的分手之后，仍能有机会陪在心爱的女孩身边，尝试着挽回，或者至少死得明白。

颓然地靠回圈椅里，一直很游刃有余的男人终于苦笑着问：“那么，能不能告诉我，到底为什么？”

我知道分手是因为爱情不再，可到底我做错了什么，才会失去她曾经那么直白纯粹的爱？



果然来了，苏宁并没有假装不懂男人在问什么。

从小的环境、双方的性格、感情以及一起经历的很多事情，让苏宁天然地觉得自己对袁园有一种责任感，尽管她完全可以说服自己这种责任感是错觉，但欺骗自己的心又有什么意思呢？三分之一的人生已经过去，讲究对错还有什么意义。就算是错的，当然也可以错到底。

她猜得到郝树约她出来，表面上肯定是因为袁园辞职的事，但是他心里也必然会有这样一个问题，差别只在于会不会问出口。

郝树是那种内心带着点儿老派坚持的男人，比如认为男人就应该容让女人，年长者要照顾年幼者，男人有责任保护家庭，以及受了伤也要强撑着不给人看的骄傲。

那样骄傲自矜，却仍然被爱情压倒，忍不住对着并不友好的她问出来。

其实是个好男人，可惜，袁园是那种纯粹的，以爱为动力的女人，不能再爱，就只能离开。

“PEA，多巴胺，去甲肾上激素……”

郝树嗤笑一声：“你是想说爱情激素的有效期吗？”



“当然不是。我是想说爱情这东西虽然一向被传得挺神秘，‘情不知所起，一往而深’什么的，但是哪儿有什么真正无缘无故的爱呢？”

苏宁向郝树摊摊手，示意：“带烟了吗？给我来一根。”

郝树犹豫了一下，到底没说什么，把半包玉溪和火机一起推了过去，看着苏宁手势熟练地抽出一支点了。

“袁园的初恋是在初中。”苏宁吐了口烟气，开始讲古，“我们学校有个美术老师，是他发现了袁园的画画才能。那老师当时也刚毕业没多久，对发掘好苗子什么的还充满热情，对袁园特别好，经常给她开小灶，借她很多自己收藏的书，袁园一下子就沉迷进去了，对老师崇拜极了。”

“你也知道，袁园表达感情一向很直白，我也不知道那老师是怎么想的，总之他发现袁园的感情之后，就开始保持距离，虽然还是会对她好，会尽心指导她，但是尽量不再和她单独相处，私人话题也收敛很多。其实我觉得他未必是不喜欢袁园的，但袁园当年实在太小了，身份、年龄、环境、职业道德……老师要考虑的太多了。袁园矢志不改，边学画边靠近老师，我们努力给她打掩护，同学里开始有些流言蜚语，好在当年的教师队伍还比较纯洁，没有哪个老师多想，才没出大事。”

“这样折腾了一年多，到了初三，袁园突然冷了下来，不再追着老师跑。”

“当时我挺吃惊，从上幼儿园开始，袁园就是个撞破南墙不回头的孩子，越挫越勇说的就是她这样的人。结果突然就放弃了，然后那段时间她又非常消沉，我都怀疑是不是老师对她做了什么，打算去找他谈谈了，但是袁园把我拦下了，说根本不干人家的事儿，就是她突然就没法再有那份热情了。”

“说着说着她就哭了，问我说觉不觉得她很薄情，明明当初那么喜欢老师，觉得他没有一处不好，每次看到他都像在发光一样，老师对她多好啊，一点儿也不藏私地教她，就算被她的感情困扰，也从来没说过她一句重话，还是那么用心为她着想。袁园说她是很认真很认真的，已经计划好了，等毕业了，升上高中之后再回来告白，一次不行就两次，高中不行就大学，到时候老师就不用担心其他因素了……明明是那么认真的，但为什么还没毕业，自己就先变了呢？”

“我当时看了很多乱七八糟的杂书，不久前正看到那个著名的关于妃子和药渣的笑话，就给袁园讲了，然后说你以后生命里还不知道要甩掉多少药渣呢，现在就伤心成这样，将来怎么办？”

注意到对面郝树一脸复杂难以言语的表情，苏宁有点儿尴尬地转移了一下视线，辩解道：“当时我年纪也小，正在中二期嘛，又好卖弄，说话就有点儿偏激。其实现在想想也挺后怕的，要是真把袁园给洗脑就糟糕了。幸好当时还有另外一个妹子和我们特别要好，那妹子非常真善美，当场就抽了我一巴掌，然后开导袁园，说了很多，什么青春期会喜欢上成熟有才华的男性师长啊，付出的感情一直被无视拒绝，出于人的自我保护意识而冷却感情啊，这都是很正常很科学的，袁园诚实地面对自己的感情，不欺骗自己也不欺骗别人，一点儿错都没有，不仅没错，还很勇敢。老师又没有接受袁园的感情，袁园也没喜欢上别人，根本不算变心，只是相遇在错误的时间，两人没缘分，完全用不着这么愧疚。诸如此类的。”

就在那时候，苏宁就已经意识到：有的人天生劝慰技能点就是满的，比如沈珊珊，浑身笼罩圣光；而有人的劝慰技能就是个负数，开口就容易导致悲剧，比如自己。她坚信不适合的事情就不要去做，于是轻易不再干劝人的活儿，技能一直负到如今。

“后来我和袁园都被她拉着忙复习，这件事渐渐也就过去了，惟一的后果就是袁园爱上了画画，高考时要不是她奶奶坚决反对，她肯定会直接报考美术学院了。”

郝树觉得嗓子有点儿发苦，干脆也点上一只烟，他知道袁园开始画画是初中的美术老师引入门，但却不知道中间还有这样青涩的初恋故事。

他已经隐隐明白苏宁想要说的是什么，连嘴中玉溪醇厚的香气都变得有些微涩。

9

"袁园再一次喜欢上什么人，是在大三的时候。我们当时有一门选修课，是学校聘请的客座讲师，姓何，三十来岁，人长得不是很帅，瘦瘦高高的，但是说才华横溢绝不过分。他是真正的出身书香世家，提起毛笔能写大篆，拿起板刷能画油画，写个诗填个词写点儿小说脚本什么的不在话下。何老师是个很理想主义的人，他当时在美术出版社当编辑，虽然受的是最传统的中国文化教育，却特别喜欢动漫，一直关注研究，想要发展中国自己的动漫产业。"

"后来他真的辞了职自己出来开公司搞动漫，我和袁园都被拉去实习。老实说，我如今做出版这一行，可以说是受了何老师很大影响。他是一个很有人格魅力的人，说起心头所好，神采飞扬，知识又渊博，历史文化、文学艺术、电影绘画、动漫发展，几乎没有他不知道的。这是一个很难让人不崇拜的人。袁园的好处，不用我说你也很清楚，后来他们两个很自然地就在一起了，毕了业袁园就去了那边工作。当时我们开玩笑说，这真是一对李清照赵明诚式的情侣，每天赌书泼茶，教学相长，志趣相投得简直闪瞎人的狗眼。"

"具体怎么分手的我不清楚，当时我已经来了北京，半夜突然接到她的电话，说跟何老师分手了，想来投靠我。我说那好，我给你订票。她说不用，何老师开车送她过来，不然不放心。我就问你们到底怎么了？她就哭了，说何老师很好，是她自己的问题，她没有办法再爱他，就不能再在一起。"

"你看，从小到大，袁园她从来只能爱上一种人：和她有心灵爱好上的共鸣，理想和热情灼热得动人，指引她教导她，让她发自内心地崇拜。不是这样的人，就不行。"

"你明白了？"苏宁把没抽几口的烟按熄在青瓷的烟灰缸里，看着郝树问。

"……嗯。"郝树苦笑地点点头，"我明白，圆圆她……只是太诚实……"

"是的，她只是太诚实。"苏宁没有笑，表情沉静，又带着点儿似有若无的、不知道对谁的哀怜。

"PEA，多巴胺，去甲肾上激素……这些让人在爱情中心动、喜悦、兴奋、不知疲倦的激素，最长的浓度高峰，也不过是四年，还需要内啡肽、脑下垂体后叶荷尔蒙来稳固爱情，维持忠诚。事实上对大部分恋人来说，当热恋过去，维持住关系的往往是转化的亲情、习惯、付出、责任心和未来考量甚至自我欺骗等等。"

"但对袁园来说，这些都是不存在的，她的爱最纯粹，没有崇拜，就没有爱情，而没有爱情，就不能在一起。分手时她比谁都伤心，因为她同时失去了自己爱的人，和爱自己的人，并且充满了愧疚和痛苦，每一次伤口都要很久才能真正平复。但是她也没有办法，因为她既不能欺骗自己，也不能欺骗别人。"

"你的问题出在哪里，你肯定比我更清楚。"苏宁摊摊手，宽慰道："但是不要一次以为都是自己的错，袁园自身的问题也很大。崇拜是一种更适合隔出一段距离的情感，而相爱的两个人无限靠近，渴望消灭一切距离，崇拜不能零距离存在，再怎么高大全的人也会有软弱处。把爱情维系在这上面，挺蠢的。但是有些东西真的没办法自控，她就是这样一个没长大的蠢丫头。"

"别这样说，不是圆圆的问题，是我的问题。"郝树苦笑着摇头，提起青花茶壶给苏宁的杯子填满，亮澄澄的嫩黄色茶水在粗磁的茶杯中打着漩儿，卷起半多白色的雏菊，又沉下去。

是啊，当然是他自己的问题，当他对自己的人生志得意满的时候，已经有多久没有回过头剖析自己？

和袁园的爱玩，爱精致、漂亮、可爱，爱画画才喜欢游戏不同，他是从小在小霸王、KOF时代成长起来的游戏铁杆。小时候说长大要做游戏而被长辈嘲笑过，仙剑、传奇、最终幻想、生化危机、三国无双一路走来，也曾经和三五好友意气风发地臆想过，未来的"数风云皆我辈"……比起或者投奔资本怀抱，或者考了公务员，或者去误人子弟，或者干脆自己当老板的昔日同道，自己已经算是最靠近、最坚守梦想的一个，偶尔聚会时说到当年，也多少是有些自豪的。

他也曾有为了理想而热血沸腾、慷慨激昂的时候，也曾想要做出什么一些可以在游戏史上留下名字的东西。如今，他的收入在同龄人中绝不算低，家人也不会再把"做游戏"当做小孩子的梦话。可到底是什么时候，他的激情不再，开始在这份工作上沉稳、安心了下来？从什么时候开始，这份工作不再和梦想有关，只关系着生活？也许早在遇到袁园之前。所以他才在看到她身上无限的可能性时怦然心动，好像从内到外地活了起来。她的执著，和画画时纯粹的快乐，让他忍不住伸出手，想要帮助，想要分享。

可他没有发现这份本心，袁园不停向前走，他却不再看前面，只是回头等待，直到她追上来，然后擦肩而过……

"爱情就像华尔兹，步调一致才优美。我自己错过节拍，怎么能怪圆圆？"

"争抢责任和推卸责任一样没必要，现在已经不存在'你们的问题'了。剩下的，你的问题是你自己的问题，袁园的问题是她自己的问题。"苏宁毫不客气地说，"她的问题如果不能解决的话，上哪里去找一个可以让她崇拜一辈子的爱人？在一段恋爱和另一段恋爱中辗转，快乐固然多，伤心也不会少。"

"好在她的眼光和运气很好，喜欢上的男人至少人品都很不错。"苏宁不情不愿地给与肯定，带着点"愚蠢的凡人啊还不快来叩谢女王陛下赞赏"的小傲慢，逗得郝树心绪纷乱中仍然忍不住笑出声。

"呵，谢谢你。"为了这点认可，为了这份解释的苦心，为了你对我喜欢的人的照顾和保护。

"不必，我又不是为了你。"苏宁的下巴抬得更高。

"我知道，你是为了圆圆。"他笑着说。

"知道就好。"苏宁敲了敲桌子，直直盯着郝树的眼睛，"所以别自暴自弃，别不再相信爱情，别觉得自己的付出没有价值。如果你这样做，有个人会比你更伤心，所以我今天才会来这里，对你说这些，她认为你有权力知道，这是她想做而没法做的事。"

"她的家庭情况你清楚，我的也许你也知道一点儿，我不想拿佛洛依德或者艾里克森说事儿，可童年创伤这种东西真的微妙，也许我们的婚姻观、价值观确实受到了影响，也许没有。我不觉得袁园或者我有什么不好，但更适合恋爱和结婚的女孩儿确实有很多。你也不要觉得自己有什么不好，也许下一个会更合拍。"

"也许是，也许不。"郝树微笑，放松了双肩，"在那之前我需要好好的想一想，关于很多事情。"

"那是你的事了。"苏宁满不在乎，开始有心情催促外卖打包的饭菜，"至于辞职的事情你就别瞎操心了，这几年她一直没有停下来接各种插画的单子，在家画画也饿不着她的。"

"呵呵，其实你一直期待，能让圆圆爱他一辈子，也能照顾她一辈子的那个人的出现吧。"

"呵呵，是呀，可惜你们总是让我失望。"苏宁毫不客气地补刀，"不过这也已经和你无关了。"

"未必啊，谁知道缘分怎么转呢？说不定将来就又和我有关了。"郝树的笑容很含蓄，看的苏宁特别想上去挠一把。

啧，果然，她和袁园的男人就是合不来！



10

前面曾经说过，李欧是一个奇葩。这样认为的人绝不止是苏宁一个。

如果要简短地概括李欧的人生的话，可以这样叙述：李欧是个小二代，在四九城这块红星闪耀二代扎堆的地方，比上很不足，比下略有余。

和一般二代不同的是，他既不奋发向上，建功立业；也不吃喝嫖赌、违法犯纪。他不是薄熙来，也不是李刚的儿子。他叫李欧，是个二货，他为自己代言。

李欧的前三十年生命由犯中二和渣游戏一起分享，然后在三十岁那年，因为陪当时的女友看了一部惊为天人的午夜日剧而找到了新的人生方向。

那部日剧的名字叫做《西洋古董洋果子店》。

万幸的是，李欧最终决定向神作致敬的方式并不是搅基，而是开店——真是让人为李家老爷子搭过桥的心脏松一口气。

李欧并不擅长制作西点，对送往迎来也没兴趣，干脆迁就自己的爱好开了家营业时间在下午两点到午夜两点的咖啡店，又因为没有拿唐三彩、元青花来给客人使用的魄力，和经常懒得伺候人的少爷脾气，干脆在店面里隔出自助陶吧和自助咖啡吧两块区域。

陶吧营业只营业到晚上九点，客人可以在陶艺老师的指点下自己制作杯子，成品可以带走，也可以寄存在咖啡店，下次再来的时候，只要不是制作时有特殊需求的咖啡，就可以使用自己的专用咖啡杯。而对咖啡文化有兴趣的客人，完全可以自己选择，是否从磨咖啡豆开始进行挑战。当然，以上两项服务，都是要（狠狠）收费的。

托这两个烧（客人）钱特色的福，1981 咖啡店虽然既不在闹市区，又有着比较不符合北京民情的营业时间，居然也还能勉强盈利。

于是李欧就开始名正言顺地扎根进被装修得特别宽敞舒适的吧台，高兴时就亲自给看得顺眼的客人亲手煮咖啡，不高兴时就全扔给员工处理，自己继续畅游在游戏的世界。

1981 员工休息室的外间是给服务生换衣服、休息的地方，还有个里间是老板专用。一开始苏宁以为也是休息用的，直到某一天进去转了一圈，铁青着脸色出来。大屏幕背投、Wii、X360、PS3 什么的也就算了，靠墙的一排街机让人发自内心地觉得，所有的有钱人都应该被烧死！

李欧似乎觉得她崩裂的表情很有趣，还要火上浇油："这有什么，喜欢女人的二代收集名模，喜欢珠宝的二代收集卡地亚，喜欢游戏的我当然收集游戏机啦。这边只是常玩的，我家里还有更多呢，从红白机开始，每一代的产品都有哦。哈哈哈，仰望吧！在游戏世界，我就是你们的王！"

"王你妹啊！"苏宁一脑门青筋地拉下站起来跟着拍手起哄的袁园，32 岁的男人还在玩中二，这种人简直就应该被埋到后院。

"不服来战啊，刀魂 5 三局两胜，输的人去对下一个进门的客人说'亲爱的主人，欢迎光临'？"李欧摸着下巴上下打量打量苏宁，宽容大度地表示："我就不要求你换女仆装了，毕竟实在不合你的 style 嘛 ~~"



"来战就来战，不过我可没那么宽容大度，要是你输了的话，记得把女仆装换上哦。"苏宁咬牙切齿地微笑。

"哈，怎么可能，玩格斗游戏我输给过你吗？"

"没人说是和我战吧？袁园，上！"

正捧着果汁杯，在一边看得津津有味的格斗游戏高手袁园姑娘突然被点名，露出一个很无辜很茫然的表情：

"啊？"

那还是袁园刚进入游戏公司时的事情了，当时她还没有和郝树开始卿卿我我，苏宁也还没干掉儿童杂志部的主编，两人正掐得要死要活。

李欧是苏宁来北京认识的第一个和工作无关的朋友，当时她在公司搞宫斗搞的一肚子火，经常会跑到挂着"动漫城"招牌的电玩城里发泄，结果被李欧完虐八局，她气得走人时对方还站起来很无辜地问："怎么不玩了？"当时她非常想把古琦的高仿包砸在对方脸上，尼玛长得帅就可以出门不带脑子吗？卖你妹的萌啊！没看到老娘恨不得喷你一脸血啊！

那天的事件以娃娃机决胜负告终，两个人一共浪费了一百多枚硬币，最后分别抱着蓝妹妹、马里奥、小叮当一起，被电玩城的小姐恭送出门。

后来接触多了，苏宁才发现，李欧不是没带脑子出门，他是压根就没长脑子，大脑被丧尸吃掉了！没心没肺地二出了一种艺术。不过这人虽然不会看人脸色，但说话做事非常直接，相处不费脑子，又可以一起打游戏，算得上一个非常好的酒肉朋友。

再后来，李欧抽风地开了 1981 咖啡厅，更是提供了方便的休闲落脚点，因为双方神经都挺大条，可以毫不客气地吐对方的槽，不需要照顾谁的"纤细心灵和感情"，于是交情反而维持得很是轻松愉快。

狐朋狗友，相交到老。这是苏宁对这段朋友关系的定论。

至少在今天之前。

11

又一个不用加班的周日，苏宁挖出深宅在家的袁园跑到 1981，占据了老板的个人休息室，在 X360 上打《双截龙：霓虹》找怀旧感。

结果李欧的一句话惊得她差点摔了手柄。

"你刚才说什么？"苏宁被吓得手一滑，背投屏幕上比利的旋风腿施放失败，被杂兵甩飞。袁园控制的吉米也呆立当场，和服舞姬趁机瞬移过来，一招抽掉他小半管血。

但是两人谁也顾不上了，齐齐转头瞪着原本抱着 PSP 坐在沙发上做场外指导的李欧。

李欧很认真很严肃地重复："我说，苏宁，我决定从今天开始正式追求你。"

追你妹啊！苏宁腾地站起来，扔下手柄，指着李欧的鼻子发火："你还敢更没神经一点吗？！袁园刚失恋不到半个月，你在她面前说这个？！"

李欧恍然大悟，顶着一脸严肃转过来道歉："啊，对不起哦圆妹子，我忘记了。"

"呃……没关系……"袁园 Q_Q 脸，本来没觉得有啥，给亲爱的小宁一说，感觉膝盖好疼啊。

而且李欧你根本不适合严肃表情好不好，哈士奇再喜欢摆出思考脸，也掩盖不了它爱犯二的本质！

重点难道不是示爱告白什么的，不说要多浪漫，好歹该选一个两人独处的时候吧？！

李欧没注意到袁园的默默吐槽，转向还在续怒槽的苏宁，一副我道歉完了我们该继续的表情。

按说作为一个成熟的女性，对待追求者应该更加游刃有余——至少不应该暴打对方，但是苏宁真心希望自己手边能有一把牧村香的大锤，好可以像打地鼠一样把某人捶到地板里。

如果是无聊恶作剧的话当然该打。

如果是认真的就更欠揍，有这样追人的吗？你这是结仇的节奏吧？

你看着我做什么，难道还期待我能开心地说



“啊？”袁园被拉着往外走，百忙之中不忘对李欧竖起大拇指，比口型：纯爷们，我看好你哦，加油！

屏幕上没人管的难兄难弟，已经统统被放倒。李欧默默地盯着生死与共的两爷们，总觉得今天的节奏有哪里不对。

到底是哪里呢？

“好啊”吗？

“你认真的吗？”苏宁压下火，试图严肃对待这件事。

“是认真的啊。”李欧点头，就差没说看我真诚的双眼。

苏宁皱眉，一字一句地声明：“那我也很认真地告诉你，你的追求今天就可以结束了，我拒绝。我和你说过我是独身主义者吧？你空窗期太长的话可以考虑出去找妹子，别把精力转移到我身上来。”

“独身主义者不能追吗？克里斯蒂娜、简·奥斯丁、安徒生、伏尔泰都是独身主义，也不妨碍人家恋爱的恋爱，私奔的私奔，同居的同居呀。我也没说要和你结婚，只是追求你都不行吗？”

苏宁：“…………”

袁园：“…………”

苏宁被气乐了：“行，你愿意追就追吧，反正我都和你说了我对谈恋爱没兴趣，到时候你要是犯二干出让我头疼的事，我就来你店里砸了你所有的游戏机！”

李欧很认真地问：“什么样的事算是让你头疼的？”

这个必须问清楚，女人的标准经常会很神秘，就算是苏宁也不例外。爱情虽然重要，但是收藏的宝贝游戏也很重要啊！

苏宁想了想，总觉得李欧干出什么犯二事都不奇怪，一时竟然不知道该怎么答。袁园在旁边试着举例：“比如租直升机在她公司大楼附近撒示爱信，大喇叭告白什么的？”

“谢了妹子，这种广告方式早就被国家禁止了好不好？”李欧觉得自己被鄙视了，他也是交过好几任女朋友的人，又不是真脑残。

“行，你要觉得自己有分寸，就挑战着玩吧，什么时候挑战累了就说一声，我不会嘲笑你的。”冷静下来的苏宁觉得挺没所谓的，总之已经拒绝过了，他爱追就追呗。依李欧的性格，又闹不出做不成情人连朋友都没得做的事。和他一起看《西洋古董洋果子店》的前女友后来嫁到日本，现在还经常帮他买各种新发售的游戏跨国快递回来呢。

被批准了的李欧深深觉得程序不对：“你不是应该先问问我，为什么突然要追你，或者喜欢你什么吗？”

“问来干嘛？我连恋爱都不打算谈，当然更不可能为了别人改变自己，不管为什么原因，对我都没有意义。”苏宁挥挥手，拎起又要去摸手柄的袁园，“走了，让大老板出去继续卖笑，你陪我逛街去。”



八月中的时候苏宁飞了一趟上海，和那家页游公司的图书部主管在会议室“友好切磋”了三天，从PPT到策划案，从制作能力到样书展示，从发行渠道到推广案例，两边的友情得到大幅度升华，她终于以无限的诚意和充分的准备PK掉七八家竞争者，挤进最后一轮筛选。

据打磨出交情的主管姑娘透露，最后一关还剩三家待选。根据苏宁自己打听出的情报一对比，得出结论：如果说自家公司是个有不俗姿色又很会妆扮的小家碧玉，剩下的两个劲敌一个是挥舞着票子高呼姐不差钱的暴发户妹子，一个是一脸高贵冷艳的大家千金，比前者自己公司更专业权威，比后者自己公司更市场灵活，当然，你要倒过来比也成立。现在最终关键就是自家大老板的最终态度和资金底线了。

谋事在人，成事在天。她能做的都已经做了，剩下的就是趁着停留在上海的最后两天，抓紧时间吃喝玩乐！

在吃喝玩乐之前，当然要抓个地头蛇来当向导。

苏宁一直觉得自己挺糙汉子的，但她身边的萌妹子真心不少，之前提到她和袁园初中时的另一个好友，真善美的化身沈珊珊同学，就是嫁到了上海。

沈珊珊大学学的是十分冷门的心理学，当时相关就业前景在国内还一片黑暗——其实现在也挺冷的，朋友还笑说不知道沈珊珊毕业之后准备转哪行，结果人家一毕业考下了心理咨询师资格证，然后就结婚了，现在儿子都已经三岁。平日里给杂志写写稿子，炒炒股，闲来给人做做心理咨询义工，大把悠闲时光。

一听说苏宁来了，沈姑娘第一时间给她刷了个圣光普照，拍胸脯表示这就开车来接她，争取利用两天时间，排出一个合理的上海美食地图。

一大早，沈珊珊姑娘开了辆已经停产的帕萨特07款，在苏宁面前来了个来了个威风霸气的急停，成功灭掉了苏宁搭车的决心，在关于“上车吧”“还是坐地铁吧”等一系列重复争论之后，苏宁再一次输给以柔克刚的好人珊珊，勇敢地坐上了副驾驶，风驰电掣地奔赴南翔老街。

“来上海就要先去尝尝南翔小笼，否则就好像去天津没吃狗不理一样，哪怕一千个人说不好吃，不亲自尝尝也不是那么回事。我们先去好好逛古漪园，赏赏不系舟，爬爬缺角亭，然后去吃古漪园那传说中最传统最正宗的南翔蟹粉小笼，味道如何就看你自己怎么品尝，反正见仁见智的，不过它家的鱼丸汤倒是很不错。然后下午去逛南翔老街，那边还有很多家小吃不能放过，现磨豆浆，炸臭豆腐，草头饼、赤豆大糕……我们可以豪华地一路吃过去，明天再去攻略城隍庙。”沈珊珊指点江山，激扬文字，苏宁一脸拜服地聆听着。

今生作为一个大吃货国人，这一刻她感到由衷的幸福！

坐在戏鹅池边的，伸展开包裹在深蓝牛仔裤里的长腿，苏宁捧着玉米汁幸福地吸吸吸，沈珊珊在几步外举着手机取景拍照，打算待会儿发给袁园同学，好让她羡慕嫉妒恨。

“唉……真是不能比啊，”苏宁对着一身驼色连体裤，搭着薄薄的薄荷色针织短外套的沈珊珊深深地叹了口气，“和当了妈妈的女人。”

“嗯？怎么了？”边发彩信边往回走的沈珊珊只听到后半句。

苏宁用空着的手在半空中贴着曲线比了个曼妙的S型，撅了撅嘴，“某人的身材比以前好太



多，让人羡慕她老公哦～"

"军功章有儿子的一半，也有他的一半哦。"沈珊珊笑笑地戳戳苏宁的头，没有调侃说让她也找一个。说到底老朋友就是这点好，知根知底。

"说起来袁园不是辞职了吗，怎么没有一起来，我也好两年没见到她了。"

"本来她也想来来的，但是刚好有本漫画杂志上有一个连载拖死了，要开天窗，编辑找她救场呢，顺利的话说不定就直接开长篇连载了，挺好的机会，这几天她正忙的没日没夜的。我想着反正我过来也是工作为主，就没叫她一起来啦。"苏宁是一贯支持用忙碌工作来填满失恋空窗的。

"下次放假一起过来玩呀，我儿子已经长成小帅哥了哦，这次他被接到奶奶家玩去了，没法让你看到活的，等下次你们一起来，我借儿子给你们带出去炫耀。"

"刘备借荆州，有借无还哦。"苏宁挑眉做个邪佞的表情，把沈姑娘逗乐了。

"说话就好好说话，挤眉弄眼的，糟蹋漂亮脸蛋。"掐掐她的脸，沈珊珊拉起苏宁，沿着甬路向松鹤园溜达。"怎么啦，有什么心事，感觉没有以前那么活蹦乱跳哦？"她关心地问。

"愁！"苏宁蹂躏着手里的空纸杯，闷闷地吐出一个字，又叹气："袁园又分手了，虽然我看不顺眼，但其实郝树人挺不错了，这样也不行，将来要遇到一个什么样的人呢？她和我又不一样，总是要爱一个人才快活……"

"那有什么好愁的，袁园又不是什么大问题，遇到最合适的那个人，自然而然就会成长，懂得取舍和包容了。不会一直这样长不大，只跟着感觉走的。"

"可到底什么样的才是最合适的人啊？要是一直遇不到怎么办？"

沈珊珊失笑："这个可不能你替她挑，得问她自己的心才成。就算遇不到也没什么啊，能一辈子不长大，不也是一种幸福？再说还有你不是要单身一辈子嘛，袁园也不愁孤单。"

"还是说你已经改变主意了？"

"没有啊，我还是不打算谈恋爱也不打算结婚，这些事情都没意思的很。"苏宁把杯子扔进垃圾桶，摇了摇头。

"每个人追求不一样嘛，我想要一个属于自己的家，所以早早结婚，经营家庭；袁园在引导她、让她崇拜的人身上寻找爱情；你信奉独身主义。这都是自己的选择，能按自己选择的路去走，我们已经比大多人都幸福了。"

"所以你也别老梦回童年了。"她捏捏苏宁的鼻子，笑着说："闲着没事别老看那些心理学的书，这个我才是专业的。确实，我们三个的家庭都不完整，但也别把这些都归结到童年创伤上，难道你要否定自己的人格和价值观的独立性？我的路是我自己选的，我不觉得有谁需要为此负责。袁园的爱情方式也没那独特，'女人的第一个情人是父亲'，女性本来就很容易因为崇拜仰慕爱上一个人，就像男人总是很容易因为怜惜同情爱上一个人，袁园只是前进得太快，太不肯迁就。你的选择也是你自己凭着现阶段的独立意志做下的，不是吗？"

"父母的婚姻只是我们了解外界的一个比较突出的指标案例，别把它看得太重。"

"我知道啦，又说教……"苏宁不满地揉揉鼻子。



"有不幸福的，就有幸福的，这是一个努力和几率问题，苏宁，我们总要向前看。"

"那你现在幸福吗，珊珊？你当初结婚那么快，我一直来不及问。"

沈珊珊仰脸明媚地笑，阳光落满她白皙的脸颊："苏宁，到现在这一刻为止，我都很幸福。而最幸福的一点在于，即使未来我的路上发生什么变故和失败，我依然有面对的勇气和能力。"

"所以，苏宁，你和袁园也要让自己拥有幸福的能力。"

"有信仰和坚持是好事，但不要让它成为你们幸福的障碍。单身主义很好，但不要因为坚持单身，而错过让你心动的人。"



被圣光和美食同时洗礼了一圈的苏宁回到北京，觉得自己身心俱净，一切都充满希望。

公司大老板很重视她部门的项目，多次高层开会讨论。

袁园的新连载已经确定，抓着她一起熬了两晚的脚本顺利过关。

WOW 开荒副本进度喜人，已经可以站在最终 BOSS 面前耀武扬威。大家开始期待决战奥格瑞玛的日子。

《模拟人生 4》的预告片很是惊艳，《古剑 2》的主角们也依然美貌。

《刺客信条Ⅳ》新出场的海盗妹子一头绚烂红发，让人突然怀念起大航海系列里纵横无敌的海盗女王卡特琳娜。

最新版的恶魔城相约 2 月，里面德叔帅得惨绝人寰，惟一的担心就是会不会跳票。

就连李欧每天找存在感的行为，都不再那么碍眼，当然更大的可能是因为他终于学会，把礼品从大束鲜花改为可口的蛋糕或者小吃。虽然苏宁确定李欧绝对不是沈珊珊说的那个让自己心动的人，但是既然某人坚持以这种方式排遣无聊，她也不介意陪着玩玩，总之是食物吞下，卡片打回，一起玩游戏 OK，出去约会免谈。

相信顶多再有三个月，李欧玩晕头的脑袋就会清醒下来，到时候她一定会狠狠嘲笑他现在的抽风行为。

九月的时候郝树打来电话，说他已经跳槽，加盟了上海那家著名的原创游戏公司，待遇什么的会比现在略差一些，不过比起做一些生命短暂、连流星都算不上的网游，他还是更期待做一些可以让人怀恋的东西。

苏宁恭祝他前程似锦，并表示发达了不要忘记故人，同时暗示他可以挂电话了。郝树满口好好好，是是是，就是不肯结束通话，话里话外绕着不知道袁园是否已经调试好心情，请示苏宁可否约人出来饯别的意思。

考虑到袁园最近已经走出失恋心情，开始有心情对连载杂志的当家小生(的漫画)大发花痴，苏宁没有刁难地批准所求，并大方地表示自己最近比较忙，就不出席了，下次去上海时某人好好招待就行。

郝树感恩戴德地挂了电话，心花怒放地去接受打击。

苏宁拨弄着裂纹玻璃花瓶里的两支波斯菊，奸笑地期待着今晚回家听袁园的实况转播。不顺眼的人永远都不会顺眼，但有的时候，他又确实能带给你好心情。

十一月又有一场离别，袁园离开北京去了天津，她和杂志社的一哥合组了一个工作室，招聘了几名助理，除了连载杂志之外，开始联名对外接单。高铁的发达让京津两地交通极方便，但运营成本却天差地别。

也许这是一个事业的投资，也许又是一场新恋情的预兆，袁园一直在向前走，不停留，也不自欺。而某人还在上海为理想奋斗，也许还期待着绕过一个圈之后命运的重逢，谁也不知道明天的路会向哪边转弯。

分别虽然已经习惯，却依然让人惆怅，身边少了一个需要你时时关注照顾的人，生命马上空出了一大块。李欧立刻伺机顶上，蚕食鲸吞地占了大半地盘。超乎了苏宁当初的判断，他居然仍然没有宣布放弃追求游戏，大有矢志不渝努力到地老天荒的架势，可惜，苏宁确定他不是那个会让自己修改人生规划的，让她心动的人。

时间刚刚溜进十二月，这一天一大早拉开窗帘，苏宁吃惊地发现昨夜居然下雪了。这个时节的雪，对北京来说堪称奇迹，悲观主义者会想到地球灾变、大气污染、气候诡异，但这一刻的苏宁只是兴奋地翻出棕色的长筒靴，扑向积了一厘米多厚的纯白雪地，来一场晨间的雪上涂鸦。

也许一个小时车程之外，袁园也正在做这件事。同样的时刻，李欧应该还在蒙头大睡，沈珊珊大概已经在哄宝宝去幼儿园，郝树刚刚挤上地铁，正在翻手机上的新闻。还有更多认识或者不认识的人，迎着太阳开始匆匆的新旅程，昨夜的那些泪水和挫折，只在身后的道路上留下浅浅的痕迹，让你在将来的某个时刻，可以回头张望到隐约的来路。

没有什么不能过去，每一天都是一个新的开始。

End

绊



文 幻化成风 编 洛克 美编 NINA

1

1998 年 6 月，初夏的阳光从窗外袭来，谈不上舒适，已然有一点点的燥热，把陈吉从睡梦中扰醒。这算是一个悠长的暑假，九月的话就要进入高中了，已经过去的中考仿佛就在昨日。而接下来毫无压力的假期，算是给身为玩家的陈吉最好的补偿了。

起身坐定，还带着睡意的陈吉似乎若有所思。中考的失利给这个原本美妙的假期蒙上了些许阴影，毕竟成绩一向不错的他理应能够考上重点高中，家人和老师也都对他寄予了很大的希望。但由于心理因素等各种原因，这次他发挥失常了，只能像流川枫一样选择了离家很近的一所普通高中。想到这里，陈吉转过头看了看房间里那部崭新的自行车，原本是父亲为他考上重点高中准备的，不过现在……只剩下苦笑。

“好吧，不管怎么说，假期就是用来玩的不是么。”陈吉自我安慰到，从床上一跃而起。当然，最好不要在父亲的眼皮底下太过放肆，否则那张脸相信是谁都不想看见的，毕竟父亲把中考失利的原因，全都算在了陈吉最喜欢的游戏头上。

虽说勉强算是个资深玩家，但陈吉所拥有的主机也不过是那台过了时的 MD 罢了。当然，在那个年代的国内，MD 已经算是时下流行的货色了，价格适中，画面也比 FC 要好上太多。殊不知在遥远的东洋之国它的后辈 SS 也已经在这个时间倒下了。不过陈吉一向不会抱怨，因为这个时候的他还远不知道这些……眼下要做的，无非就是等待盛仔和李胖两个机友来家里继续他们的《武将风云录》。

说到《武将风云录》，真心要感谢国内盗版商人的汉化，使得陈吉对“《信长之野望》系列”有了初次的窥探。不过当时卡带的外包装却是吞食天地的图片，着实让人忍俊不禁。那时候多亏了我们伟大的狸猫干脆面，小孩们大多认识的是三国人物，而对于日本战国这一茬，可以说根本没有多少人了解。加上那时候互联网还没普及，网吧也仅提供《红警》，《星际》之类的游戏。

午饭过后，盛仔如约而至，盛仔算是陈吉的挚友了，一直同班，一起打机长大。比较可惜的是这次中考后，就要搬家去外地读书了。

“哟，来了啊”陈吉边说边开电视。

“那是，早点开打啊，今天我还要开疆扩土呢！”盛仔激动的说着。

“呵，我可不派援兵啊 ~”陈吉把一切都准备就绪了。

“没事，我骗李胖出兵支援 ~”两人默契的相视一笑。

说到这，李胖也赶到了。李胖也是他们的同班同学，这次考试和陈吉一样考进了附近的高中。想到未来的日子里能有个好机友相伴左右，陈吉多少还有点庆幸。

“人齐了，开打吧 ~”陈吉说到。

与其说一起玩，不如说是轮流换手柄玩，因为这游戏只需一个人操作，其他人只要口述指令即可，但就是在那个娱乐匮乏的年代，能拿着手柄按上几下按键，就足以让人心满意足了。

欢笑与打闹蔓延在这个不大的屋子里，夏日的微风伴随着蝉鸣，一种特有的初夏气息弥漫在空气中，让人愈加珍惜这一段欢乐时光。而到了晚上，随着父亲工作归来，陈吉迎来了一天中最难熬的日子。虽然父亲对他中考的失利没有过多的责怪，但言语上总会让人觉得有点难堪。

“怎么又在玩……”父亲冷冷的说到。

这算是父亲的高频词汇了，多少有些愧疚感的陈吉也只得用沉默作为回应，家里的空气仿佛凝结了一般。而母亲总会出来打圆场，一边让父亲去吃饭，一边给陈吉使眼色。

关机，上床，虽然还很早。

打开窗，夜风吹着陈旧的窗户，发出了轻微的咔咔声，让月光洒落现在床边。陈吉平躺着，仰望着月亮发呆。“和平在战争之后才更显得珍贵啊。”不知道是不是游戏打多了，脑子里冷不丁的冒出这么一句来。再望向自己的书包，陈吉不由得叹了口气。

2

7月，盛仔要走了，情理之中却又是意料之外，虽然很早就知道这个消息，但平常两人总是没心没肺的打机，谁也没有主动提起分别的话题。突如其来的告别让陈吉多少有些措手不及，仲夏之夜，两个少年只是呆站在陈吉家门口，没有丝毫浪漫，当然也不需要浪漫，毕竟这不是偶像剧，更何况还是俩爷们。

“明天我就走了。”一路小跑而来的盛仔还有些喘不过气，言语中透露出了一丝不安和焦急。

“怎么这么突然？干嘛不早点说。”陈吉惊愕道。

“我也是才知道，老爸老妈突然做的决定，我这不就赶紧来告诉你了嘛”

“李胖知道不？”

“知道，顺道来的时候说了。”

“哦。”

平日里无话不说的两人在此刻竟陷入了沉默，半响，陈吉转身跑回屋子里，再出来时手里多了那盘《武将风云录》，并一把塞到了盛仔手里。

“如果觉得无聊，就玩玩，权当我陪着你”

“这……”

“拿着，以后有机会一起玩的时候别再让我派援兵咯”

“好！”盛仔奋力的点了下头。

“来。”陈吉示意着两人以往游戏胜利时经常做的击掌姿势。

“啪！”，一记掌声划过夜幕，清脆而有力，但谁也不知道下一次如此默契的击掌是什么时候。这一夜，陈吉没有睡好，翻来覆去，思绪万千。与盛仔的过往一段段地在脑海中浮现：盛仔很喜欢浅井长政，经常会让自己选择朝仓来配合，但自己总是不大愿意，每次在游戏中还是最喜欢选德川家康，因为有信长这个大哥罩着。战国，这个下克上的时代，亲兄弟经常会互相杀戮，而没有血缘关系的人们却又奇妙的紧密联系在一起。这种羁绊，仿佛就是鲜活的“义”。也正如盛仔与自己，虽然是因父母眼中的电子海洛因而结识，但并不会妨碍这份情谊的真挚与坚固。

次日清晨，陈吉早早的拉上了李胖去给盛仔送行，当车子缓缓远行的时候，盛仔探出身子和小伙伴们挥手告别，正如电影里演的那样。唯一不同的是，大家都没有哭，因为他们三个都坚信，坚信会再相见。

3

假期很快就过了大半，盛夏8月，陈吉和李胖到未来的学校报到。校长在“我简单说两句”这个弥天大谎之后，开始慷慨激昂地说起了学校的办学宗旨，以及高升学率堪称普通高中之最等陈词滥调。“你说，这些学校的校长是不是都和口袋妖怪里的护士一样，长得一样说的也都一样……”早已哈欠连天的李胖捅了捅身边的陈吉低声说道。听到这种惊世骇俗的结论，陈吉忍不住笑出声来，不过一抬头看到班主任的目光正往自己这儿扫来，赶紧收住笑容摆正姿态。

由于陈吉的中考成绩离重点线只差一点，放到普通高中来那可是名列前茅，于是班主任便委任他做了班长，这本是好事一桩，只不过接下班长这头衔的同时，也接下了班主任委派的各种任务，说是班长倒不如说是苦力。不过也有好消息，李胖不但和自己同校，甚至还是同班。陈吉不禁感叹这真是一段孽缘，而李胖又是一阵标志性的奸商笑容。

盛仔来信了，说去新学校看过了，寄宿制、军事化管理，而且8月底就要开始上课，每月还会有一次摸底考试。而且在新环境下，大家对游戏机都鲜有耳闻，更别提有一起玩的机友了。

转眼间假期已经所剩无几，陈吉决定抓紧时间多打些游戏。不过自从《武将风云录》给了盛仔之后，仅剩的一盘魂斗罗完全不够看。也就是在这青黄不接的情况下，李胖扮演了一次救世主。他神叨叨的塞给陈吉一盘名叫《太阁立志传》的游戏，并表示这个游戏他周遭的人都不知道怎么玩，让陈吉研究研究，说也是战国的。

听到这里，陈吉来了兴致。连游戏片头都没看，就赶紧进入了游戏。不过这次真的有些困难——游戏是全日文的，只能依靠夹杂着的些许汉字，连蒙带猜的开始了游戏，他游历了所有的村庄，遇人就杀，但回到居城后直接被尊敬的信长大人给砍了，完全摸不着门道的陈吉只得暂时作罢。

次日，陈吉来到附近一个老玩家的家中求助，不过与其说是求助，倒不如说是自助。这老玩家藏书万千，几乎当时所有与游戏有关的书都能在那找到，而主人更像是一个世外高人，只要你面熟，随意进出，他只管自己游戏。虽说也就是十多平见方的小屋，但如此多的藏书在陈吉眼中就好似圣洁的象牙塔一般。

八月的天气十分炎热，当时空调这玩意儿可不是人人都装得起的，一本本地寻找相关信息的陈吉早已汗如雨下。尽管如此，却还是毫无收获，几乎没有一本攻略和杂志提到过《太阁立志传》。

“找什么呢？”一个声音从身旁传出。不过发话人的眼睛还是紧紧盯着电视屏幕。

“太阁立志传。”陈吉也没有抬头，一刻不停地翻看着。

“唔……”一声意味深长的回应，好像电脑的CPU在高速搜索信息一般。

不久，“你看看第三层，没有封皮的那本。”

“哦！找到了，我借一天啊！”

没有回应，眼睛还是不离屏幕。陈吉飞快的夺门而出，好像一个探寻古墓有了重大收获的科考队员一样。这本A5尺寸的书犹如新华词典那么厚，却连个目录都没有，陈吉只得一页一页地搜寻。

太阳西落，黄昏将至，劳作了一天的人们开始陆续回家，老房子的社区就是这样，下午的声音只有蝉鸣，而到了黄昏人声就开始嘈杂，而这一切并未打扰到陈吉，他完全沉浸在自己的世界里。一页页地翻看着自己需要的信息，哪怕不是与《太阁立志传》相关，只要是自己感兴趣的内容，他都会仔细阅读。

随着“啪”的一声开灯响，父亲回来了，“看什么呢，灯也不开，眼睛不要了？”

“没什么。”陈吉头也不回的应了一声。

“要是读书也有那么认真就好了，你也不会是现在这个样子。”父亲又冷冷的说。

陈吉也不争辩，类似的话已经听了太多，一开始他还会解释一下，现在已经完全懒得解释了。他相信理解永远不是靠解释换来的，懂的人自然会懂。

很快，夜晚来临，由于陈吉和外婆同住一个房间，开着灯会影响老人家休息，因此陈吉只能抄起个手电挑灯夜战。时间一分一秒的流逝，陈吉的努力终于换来了成果——两页关于《太阁立志传》的评测和说明。虽说仅仅只有两页纸。叙述得也很笼统，但陈吉却视若珍宝，反复阅读，生怕遗漏了什么重要提示。

“大人总会说孩子们看闲书的时候津津有味，但读课本时却没什么兴趣，那为什么课本不能像闲书一样写的通俗易懂有趣生动呢？”这是陈吉清醒时最后想的问题，一个无解的问题，一个无关游戏的问题。随后便是打破这寂静之夜的小小鼾声。

之后的日子，自然是继续奋战和深度研究，从每一次卖米傻傻的具申，到后来被明智一次次的背叛后，机缘巧合的在京城附近遇到了他，完成了天王山之战。到最终艰难完成了太阁的结局，ENDING画面里的“人间五十年，如梦亦如幻。”更是让陈吉唏嘘不已。信长风云一生，却如泡影般消失……最后的果实却被猴子占有，不过在猴子去世的时候是否也会有类似信长的感悟呢？突如其来的渺小感让这个少年在此刻有种窒息的感觉，主角们的人生如此波澜壮阔都会有如此感慨，那么作为这个世界中渺小的一份子又该如何呢？一种莫名的无奈感油然而生，这也是第一次游戏给了陈吉如此深刻的冲击。



4

9月，美好的时光终归过去了，高中生活就此拉开了序幕，而作为班长的陈吉第一要务就是收作业。语文作业是无聊至极的练字……半梦半醒的陈吉如同小乞丐般向一张张陌生的面孔讨要作业。一不留神，不知道被什么绊了一下，陈吉摔倒在地，作业本也撒了一地。

"真是尴尬"，陈吉边想边起身，赶紧去收拾散落一地的作业本。突然地上的一本作业本引起了陈吉的注意——上面竟然写满了日本战国武将的名字。就当时来说，估计连老师都不会明白这些是什么吧，满怀疑惑的陈吉赶忙拾起作业本翻看主人的名字。

"丁……一。"陈吉竟然失声把名字给喊了出来。

"干嘛？"一个瘦瘦的男子回应道，略显凌乱的头发，搭配一张冷峻的脸庞，让人本能的有些不想靠近。

"哦，没什么……认识一下。"陈吉应了一



句。名叫丁一的男生也再没作答，大家再次回到了自己的事情之中，小小的骚动就这样平息了。

将散落的作业本整理好后，陈吉连剩下的本子都没收就坐到了丁一旁边。

"干嘛？"丁一再一次说到。

"你竟然懂战国！你玩的什么游戏啊！"陈吉有点激动地说到。

"你也知道？《太阁2》啊！"丁一听到战国二字，态度缓和不少。

"还有《太阁2》啊？出在什么上面的？"陈吉更加激动地说到。

"PS啊，你玩什么的？"

"哦，那很贵啊！我玩的《太阁》和《信长野望》，MD上的。"陈吉有一些羡慕。

"还好吧，那《太阁》估计是1吧，怎么的啊，你也懂战国？很稀有啊！"丁一倒也有点惺惺相惜的感觉了。

"《太阁1》…………"话还没说完，铃声便响了。班主任开始了长篇大论的开学演讲，不过演讲的内容陈吉完全没有听进去，而是沉浸在了找到战友的兴奋感中。之后一整天的课程陈吉也基本没在认真听讲，而是不断等待着下课，在课间找丁一探讨战国和游戏的话题。期间李胖也加入了聊天，只是以他的水平，更多的是听陈吉和丁一的高谈阔论。不过一天下来倒也收获颇丰，《太阁2》与《太阁1》虽然不是一个时期的作品，但游戏背景，事件，操作等等还是有不少共通之处，可以互相讨论，同时也让陈吉更想看看新一代主机下自己的爱作。

经过了一周讨论，陈吉再也按耐不住，周五下午放学时间早，于是便相约去丁一家一探究竟。

"你为啥要用日本武将名字做练字的对象啊？"陈吉在路上好奇的问道。

"因为……我名字简单……。"丁一似乎有点愤愤不平。

"看来你这是缺啥补啥啊……"这一句日后叫做吐槽的玩意，使得当场三人哄堂大笑，一路嘻嘻哈哈的来到了丁一的家。

丁一的家虽然也是老房子，不过是上下层的，下面住的是丁一的父母，而楼上八九平米的空间就是丁一的房间，一台21寸电视放在了钉在墙上的隔板上，巧妙利用了斜角的空间，而电视下方就是丁一的床，游戏主机则堆在床边，整个房间虽然不大，但这样的打机环境已经让李胖和陈吉羡慕不已。私密、安静、最新的主机、最新的游戏，打开那扇老得有点掉色的窗户，就连这外面只有平房的景致也变得美妙而鲜活起来。

三人二话不说便开始游戏，虽然陈吉和李胖只是在旁边看，但讨论声，欢笑声不绝于耳。这一刻陈吉深深体会到了次时代的魅力，体会到了次时代游戏的精妙。三人的友谊之种也就此发芽，之后每每有时间，丁一家总会多了那么一两个客人，一起打机，一起讨论，一起研究，有时更会谈谈未来。虽然丁一的父母对此有些微词，但儿子能经常和班长一起来往，总归让父母觉得孩子是向好的方面发展。这时候陈吉不由得感叹到，原来班长的名头还有如此妙用，自己平时干的那些苦力活顿时也变得有价值了。

5

12月，日子过的很快，窗外的梧桐树叶基本都掉光了，徒留树干仍傲首屹立寒风之中。陈吉所在的上海冬季虽然不常下雪，但那种刺骨的冷却是南方所独有的。

冬天打机最痛苦的就是手脚冰冷，陈吉完全不明白明明手指已经在不停的运动，却为何暖和不起来。更要命的是，MD的手柄坏了，可附近却完全没有游戏店可以维修，问了李胖和丁一，得到的答案不是离这边十多站公交的地方就是拜托父母帮忙。在那个交通不便利的时代，坐十多站宛如出去旅行一番，而拜托父母，更是让陈吉光想想就觉得头皮发麻……好吧，只能自己动手了。

拆开了外壳，在擦拭了电路板上的污渍后，用导电橡胶圈按上去尝试是可以正常工作的，但诡异的是装进壳子后又会失灵。这可如何是好，陈吉不禁犯了愁。好吧，总算自己玩的不是动作游戏，那就直接在电路板上用透明胶带固定橡胶圈凑活凑活吧。

没多久，这种简陋的维修方式便被父母发现了，他们认为这么玩很危险，但陈吉表示自己也是出于无奈，否则手柄就会失灵。于是父母更加坚定的让他最好放弃游戏。每每谈到这个话题，双方总会陷入一种空洞的沉默。也许成也游戏，败也游戏。最初的FC是父亲顶不住一个五岁孩童的要求而买回来的，一度父亲还成为了孩童的玩伴，互相配合通关了一个又一个游戏。而随着时光的推移，游戏越来越复杂，孩童渐渐的独当一面，父亲也要更多地面对各方面的生活压力，一起游玩的场景已经再难重现，父子间对游戏和学习之间的对峙也渐渐凸显，终于在中考这个节点上彻底爆发。

每次发生对峙之后，陈吉便会关了游戏机，回到自己的床上。在中考这一点上，陈吉的确有一点自责，但他觉得自己在学习和游戏关系的处理上并没有不妥，也并未因为游戏而影响到学业，中考的失利不过是自己心理素质的问题，在强压之下，不是每一个人可以做到完美，更何况一个十多岁的孩子呢。那时候他背负着诸多人的期许，学校、老师、家人，但最后得到的却是一个意想不到的结果。想到这里，陈吉无奈的叹了口气，多少次他梦见自己重回考场，但醒来后不过又是一阵无奈的空虚罢了。陈吉闭上眼，只希望今晚的梦能够好过些。

日子还在继续，陈吉也继续着自己的赤裸手柄攻坚战，从李胖那边顺来的《梦幻模拟战2》要加紧攻略，趁着李胖还未攻克太阁的时候，否则这家伙一定会自私的要求把卡带换回来，李胖就是这点有点令人讨厌。

熟悉的脚步声，父亲回来了。不过陈吉也没有什么动作，一般父亲不说，自己也不会动。很难得，父亲并没有对游戏中的陈吉指责什么，而是与母亲耳语了几句，就回到了自己的房间，倒是母亲将一个崭新的MD手柄递给了陈吉。看到新手柄的陈吉惊讶不已，母亲告诉他这是父亲下班后特地去买的，不仅寻找游戏店花了不少功夫，不知道主机名字的父亲还和店家比划半天才买到对应的手柄。

可以想象，这对于父亲这样一个游戏门外汉是有多么的困难。虽然陈吉的年纪不大，但父亲却一点也不年轻。三十五岁才有孩子，让这个老父亲一直很疼爱陈吉，尽管生活的条件并没有很好，而对于陈吉学习上、生活上的要求，父亲总是尽量满足。但中考的失利，让父子间不自觉地形成了一种对峙的氛围。过去的这段时间里陈吉总是埋怨父亲对自己不够理解，但现在看着手里崭新的手柄，陈吉百感交集。

晚饭的时候，陈吉想对父亲表示感谢，但坐上饭桌后却又开不了话匣。

"以后少玩点，你那样实在太危险了。"父亲倒是先声夺人。

"哦……"这一句"哦"算是陈吉在游戏上最大的让步。虽然他十分清楚自己根本不会少玩点。但出于对父亲的感谢，还是让他在嘴上对于父亲的言论上做了让步。

"你爸爸还是很关心你的。"看到父子关系有所缓和，母亲也趁势补上一句。

"我知道……"陈吉说着，一种酸酸的感觉涌上心头。

"好了好了，来，吃饭。"

这一夜，陈吉并没有着急打开主机试一试新手柄，而是躺在床上，感受着新手柄紧实的回馈力，思绪万千。

6

1999年3月，阳春三月虽然没有教科书上写的那样暖意洋洋，但与冰冷刺骨的冬天相比，已经惬意许多。路边不知名的小花们，也有不少已经倔强的绽放，日渐退去的冬衣也预示着春天的来临。

学校召开运动会了，新班级的第一次运动会，无论是对于班级凝聚力还是班级荣誉上都至关重要。当然以上都是班主任对陈吉这个班长说的，陈吉顿时深感担子沉重，上哪而抓那么多壮丁呢……

烦恼归烦恼，该做的还是得做，所谓打虎亲兄弟，上阵父子兵。陈吉第一时间就想到了好友丁一，别看他一副瘦弱的样子，初中时短跑长跑都是全校第一，陈吉也因此而揶揄他是机友中的战斗机。把好友给拖下水，自己总不能置身事外，作为班长也总要做点表率，虽然自己的实力没有那么强，但也不是杂鱼水平。

就这样在陈吉的激昂宣讲，明抢豪夺下，运动会军团集结完毕，班里男生基本大半都被抓去参赛，而丁一更是几乎报了所有的跑步项目。陈吉也陪着丁一报了不少跑步项目，100米400米还有接力。李胖则被发配到了铅球赛场，远远的可以看见一群胖子中稍显瘦弱的李胖，以及那幽怨的眼神。



运动会如火如荼的进行着，100米丁一轻松拿下了冠军，陈吉勉强进了决赛，然后拿了第八……李胖早早的被刷了回来，在一边画着圈圈。400米的初赛也马上要开始，而陈吉和丁一这次被分在了一个小组。

“初赛让我赢一次吧，哈哈。”陈吉开玩笑道。

“那要看你有没有那个实力了。”丁一还是如平日里般认真。

“好吧，那就让你见识见识！”陈吉的干劲也被带动了起来。

随着集合哨声的响起，参赛者们都在起跑线上准备就绪，丁一在第三道，陈吉在第六道。由于丁一之前在100米的比赛中轻松夺冠，大家多少对这个高一新生有些敬畏。其实就连陈吉也很纳闷，为什么一个天天在家打游戏的宅男会有如此惊人的速度，真应该送去做体育生……

“各就各位！预备！”，号令声把陈吉拉回了现实，随着“呯”的一声发令枪响，比赛开始了，丁一自然是一马当先，陈吉虽然落后不少，但也咬紧牙关紧追不舍，终于在转弯的时候冲到了第三，与丁一的距离一点点的拉近。

但天不遂人愿，意外还是发生了。处在第四位的选手不知为何摔了个跟头，最要命的是还把处于第三位的陈吉一把拽倒在地。场外传来一阵惊呼，场上的选手倒是处乱不惊，纷纷绕行继续比赛，只留下倒霉的陈吉和那个嗷嗷叫疼的选手。陈吉倒是没怎么受伤，不过如此一来，别说拿名次了，进决赛的希望也就此破灭。

“起来。”熟悉的声音响起，一只手伸到了陈吉的面前。

“丁一？你怎么在这！”抬起头看着眼前的身影，陈吉惊讶万分。

“起来，我们一起完成比赛，如果你受伤了，我陪你走完。”丁一用淡然而坚定的语气说。

“没搞错吧，这样你不就进不了决赛了！冠军怎么办！”陈吉边起身边焦躁的说。“为了我，咱们班不就少了个冠军！”

“别老想着名次，这是咱们的较量，你不是说要让我见识你的实力吗？”丁一笑着说。

“好吧，堂堂正正的比一场！”两人再次朝着终点飞奔，在场边的掌声中，他们几乎同时到达了终点。

“呼…呼…呼…看吧，最后还是我赢了！”陈吉气喘嘘嘘地咧开了笑容。

“少来，我的头先过线的好吧。”丁一也不甘示弱。

“明明是我的脚先过线的！”两人又开始了幼稚的争执。

“不过，还是谢谢你！”陈吉最后有点不好意思的说到。

“谢什么，朋友嘛。”丁一闪现出阳光般的笑容。“下午的接力，你可要好好努力，还我个冠军。”

“没问题！”

简单的一句朋友，让陈吉感动不已。丁一平常是个比较内向的人，朋友不多也不爱说话，无奈的看着陈吉开他玩笑也许是他除了打游戏外最高兴的事了。就好像儿时的吉法师身边总转着一个欢乐的小胖子竹千代一样，陈吉总觉得自己就是竹千代，而丁一却总是默默的帮助他。

午休结束，下午的接力赛由于是团体比赛，参与度最高，每个班级的热情也都被调动了起来，大家都声嘶力竭地为自己的队伍加油助威。丁一和陈吉忘情地奔跑着，任凭汗水在脸上划过，比赛的结果其实并不重要，因为接力棒在他们手中传递的，不仅仅是向前冲的信号，更是绝对的信任与无言的呐喊。

7

6月，又到了初夏的时节，距离中考的失利已有将近一年的时间。时间总会在你伤痛时温柔的抚慰，却又在你幸福时无情的溜走。蝉鸣再临，夏风又至，老窗户咔咔地响着，仿佛在向谁告别一般。是的，老房子要拆迁了，陈吉一家也面临着搬迁的问题。

政府提供的搬迁房在郊区，一旦接受搬迁方案的话陈吉便面临着转学。而如果通过买房保留学籍的话，则要付出不少的差价，让这个原本就并不富裕的家庭面临着更大的压力。

陈吉虽然不想转学，但这种家庭大事上也没有发言权，尽管还有两年就成年了，但在父母眼中他仍然还只是个孩子。同样面临搬迁问题的还有李胖和丁一，不过他们家都有另外的房子，因此无需担忧。

幸运的是，父母最终还是决定在市区内购置新房，当然不是为了陈吉能和机友一起玩游戏，更多的还是为了陈吉的学业考虑，郊区的学校，总归是比不上市区学校的。拆迁补偿款加上父母半辈子的积蓄，房款勉强是凑齐了，虽有些辛苦，但一家人还是沉浸在乔迁新居的的喜悦之中。新家环境不错，就是离学校有点距离，不过那辆自行车总算派上了用场，从此陈吉开始了每天两点一线的生活。

每到周末，陈吉就会独自出门，用自己的双脚重新丈量这片新环境，就像过去在老房子一般。穿梭于各处弄堂之间，行走于各处楼房之下。令陈吉非常欣喜的是，新家周围有不少游戏店，有时候他会在那驻足观看，一下午的时间也就匆



匆过去了。

回到学校后，陈吉就会不停地和丁一李胖讨论他在游戏店里看到的新鲜玩意。虽然丁一有PS，但他不太去逛游戏店，一时间陈吉成为了两人的新闻窗口，比如除了PS原来还有SS这样的主机,以及游戏机杂志,游戏软件,各色配件。

这一系列的变化让陈吉开始盘算购买新主机的计划，但摆在他面前的困难可想而知，除了资金方面的问题外，最主要的还是父母的态度。和父亲沟通的话显然没什么胜算，于是陈吉偷偷地先和母亲商量。母亲倒也没有反对，只是表示如果陈吉期末成绩优秀的话，那么便同意。虽然陈吉挺反感这种用成绩换取奖励的做法，但总归能有这样的局面已经相当不错了，至于金钱方面，就靠自己努力攒吧。

一声清脆的下课铃，本学期的最后一堂课结束了。陈吉兴奋地拉上丁一和李胖一起回家。尽管车后座上的李胖让自行车变得十分沉重，但陈吉完全没有放在心上，这次的期末考他拿了全校第二的名次，这可是前所未有的高度。新主机仿佛已经在向他招手了，丁一和李胖自然要陪着好友见证这一个历史性的时刻——次时代即将来临。

回到家，母亲已经从陈吉雀跃的神情中读到了一切，所以没说什么，默许了这一行动。陈吉从枕头下翻出存了许久的钱，手汗让整叠被压得平平整整的钞票微微地蜷曲了起来——750元，虽说买PS远远不够，但购买一台在日本已经没落的SS并不是问题，记得上一次看游戏店的报价是600元，剩下的钱说不定还能买个新游戏。

周五下午的游戏店里人头涌动，买盘的，买主机的，把小小的游戏店围了个水泄不通，仅有的两个店员更是忙的不可开交。好不容易插上了话，但老天又和陈吉开了个玩笑。售价600元的黑色SS已经断货，只剩下白色SS，但价格是750元。虽说手上的钱刚刚好，但是这样一来可就买不了游戏了，更何况主机还需要记忆卡，加速卡之类的周边。手里的750元已经包含了偷偷向母亲预支的两个月零用钱，再向父母开口显然是不可能的，陈吉顿时有些不知所措。

“怎么了？”丁一看出了陈吉的犹豫不决。

“……好像钱不够，买主机是刚好，但是不能买游戏和记忆卡了。”陈吉无奈的说到。

“给”，丁一从口袋里掏出两张百元钞票，递给了陈吉。

“不行不行”，陈吉本能地拒绝，他知道丁一的家境虽然比自己好一些，但也绝不富裕，同样也都是工薪阶层的孩子，两百块对于丁一而言绝不是什么小数目。

“没事，先用着吧，再说我也想见识见识SS呢。”丁一撩了下陈吉的脑袋，示意他赶紧去买。

薄薄的两百块钱，在陈吉眼中却是友情的结晶。人们总是因为拥有才大方，而丁一却为了朋友的梦想倾其所有，这让陈吉感动不已。

就这样，陈吉也步入了次世代，虽说晚了点。回到家，陈吉便迫不及待地开始测试新主机，比MD优秀许多的次世代画面让陈吉热血沸腾，不过没多久，这股沸腾劲便随着父亲的归来而迅速降温。

“这是什么？”父亲虽然心中有数，但还是发出了疑问。

“哦，游戏机。”陈吉随口答道，并做好了接受责备的准备。

“就知道玩，要有节制！”父亲在听了母亲的一番耳语后，倒也没再说什么。

《太阁2》,《仙剑奇侠传》,《生化危机》,《格兰蒂亚》,《将星录》，SS上无数的大作让陈吉对接下去的暑假充满了期待。当然他也不忘和盛仔通了几次电话，把这份喜悦和好朋友分享。不过比起陈吉，盛仔在外读书的日子很苦，一个月只有半天休息，暑假也只是放假一周。这样的环境下，连睡觉都是奢侈，更别提有时间打游戏了。重点高中为了出成绩，拼升学率，用时间来换成果，这在陈吉看来别提有多愚蠢了，但大体制却不是谁能轻易改变的，想到这里陈吉又是一阵唏嘘。

8

11月，秋去冬来，四季更迭，转眼间，人们再一次换上了冬装，虽说还不到这个城市最冷的时候，但是已然可以嗅到冬天的味道。

已经步入高二的陈吉依然不忘和丁一李胖欢乐的打机，而进入了次时代的他现在和丁一有了更多的话题，毕竟跨平台的作品还是不少，互相交流，互相比较成了两人最喜欢干的事情，时不时地还会去各自家中切磋一番。当然也会带上李胖，不过李胖介于父母之威压，仍然徘徊在MD时代。

公开课应该是每个学生都经历过的事情，师生们会一起精心准备，让整个课程轻松有趣，当然，前期的工作相当费时费力。

陈吉的班级也迎来了第一次公开课。班主任对此格外重视，提早三个月就开始策划，每个同学都有着自己的任务，可谓全班总动员。随着公开课时间的慢慢临近，班主任甄选了十多名同学在周六晚上到家中一起准备公开课的道具和材料等。

陈吉被分配在了材料组，而丁一则是道具组。所以两人相约周六下午会合，先在陈吉家玩会儿游戏，晚上再过去。

周六下午，陈吉的父母正好有事都出门了，于是两人便能尽情享受欢乐的游戏时光，从研究《机战F》，到后来的《桃太郎道中记》，不知不觉就到了傍晚，冬日的夜幕总是降临得比较快。两人见天色不早，便打算出门吃个饭，然后去老师家。

家门口的一个小食店，两个盖饭、两瓶汽水，算是相当不错的宅男晚餐了。而两人即便是在晚饭时间，却也不忘讨论游戏。

“我说，前面那张卡就应该提前用，否则也不会被衰鬼跟上。”丁一有点遗憾的说到。

“我已经救你了呀，可惜还是来不及了。”

“不过也没事，哈哈，最后还是我拿了第一。”

两人高兴的碰了下汽水瓶。

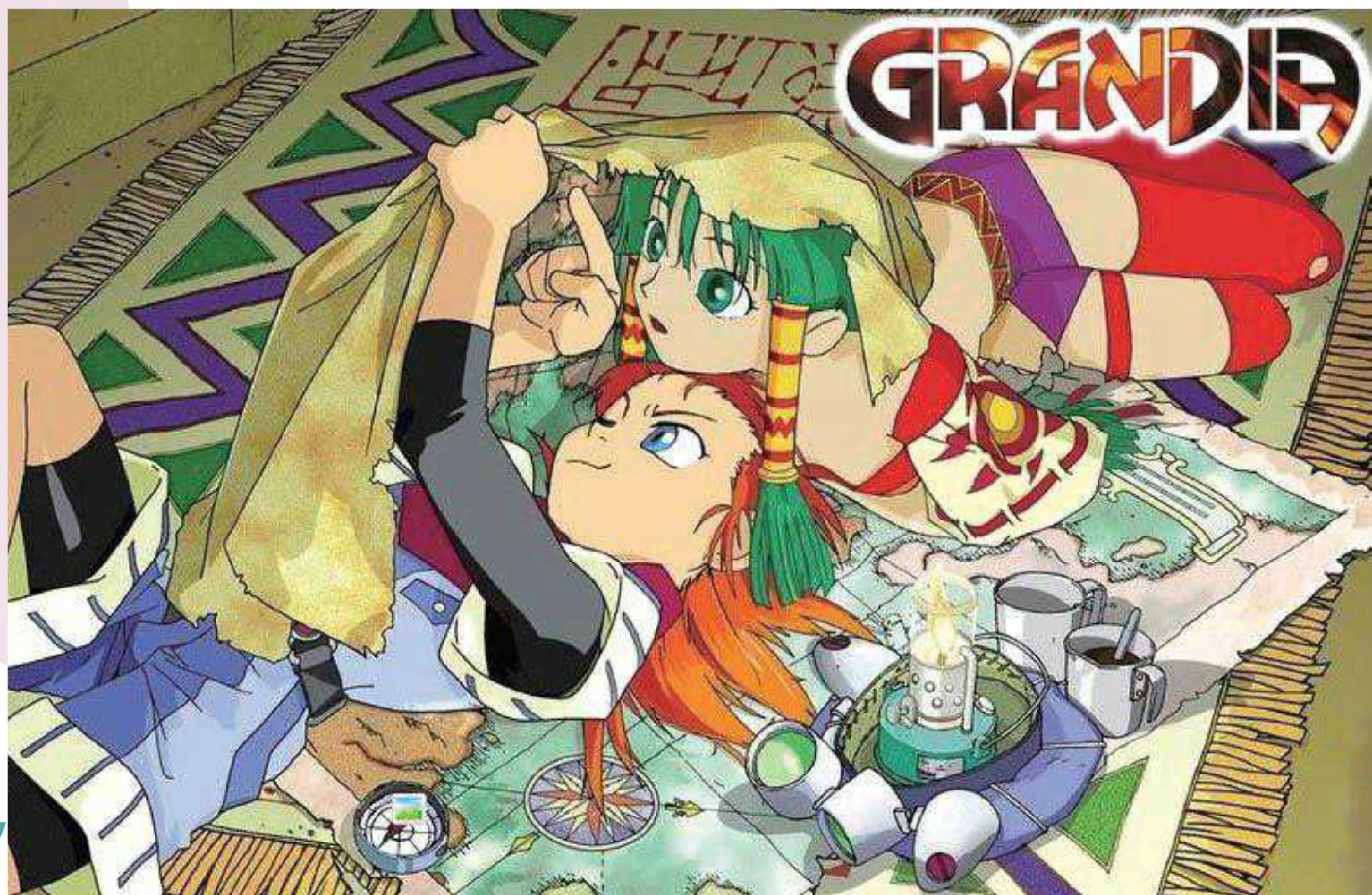
“陈吉，以后我们要上一所大学，住同一间宿舍，一起打机，做一辈子的朋友。”丁一顿了顿，郑重地说。

“哈，怎么听着像家康对信长说的你西我东，一起治理天下呢？”陈吉习惯性地打趣道，但此时他瞥见丁一真挚的眼神，便也认真的回答道：“好！我答应你，我们一起努力。”

“嗯！一起努力”

此时，在他们心中，这两具承诺仿佛响彻天空，向世人宣告着他们的梦想与追求。年轻时的理想总是这样单纯又灿烂夺目。喜欢游戏的孩子们,从小耳濡目染这些有关于正义、荣耀的故事，对于誓言、理想，更会用心去珍惜。

很抱歉并没有发生他们因为游戏而错过公开课准备这样喜闻乐见的剧情，不过大获成功的公开课也只是枯燥的高中生活的一段小插曲。而陈吉总是望着窗外光秃秃的树木想，学校生活似乎每天都一样，一如四季循环般平常，未来有多远?向前看很远，回头看就在眼前。



9

生活如同幻灯片一般，转眼又迎来了一年的十一月。2000年，千禧年的来临，俄罗斯的铁腕普京上台，人类也没有被千年虫打败。而陈吉他们仍然继续重复着打机—上学的日子，不过同时也来到了人生的又一个转折点——高三。

高三分班，陈吉丁一选了理科，再一次幸运的成为了同班同学，而李胖选择了文科，据他说要学做编剧，将来给游戏写剧本。远大理想的背后推手或许是那热爱游戏的心，但更多的应该是他糟糕透顶的理科成绩。

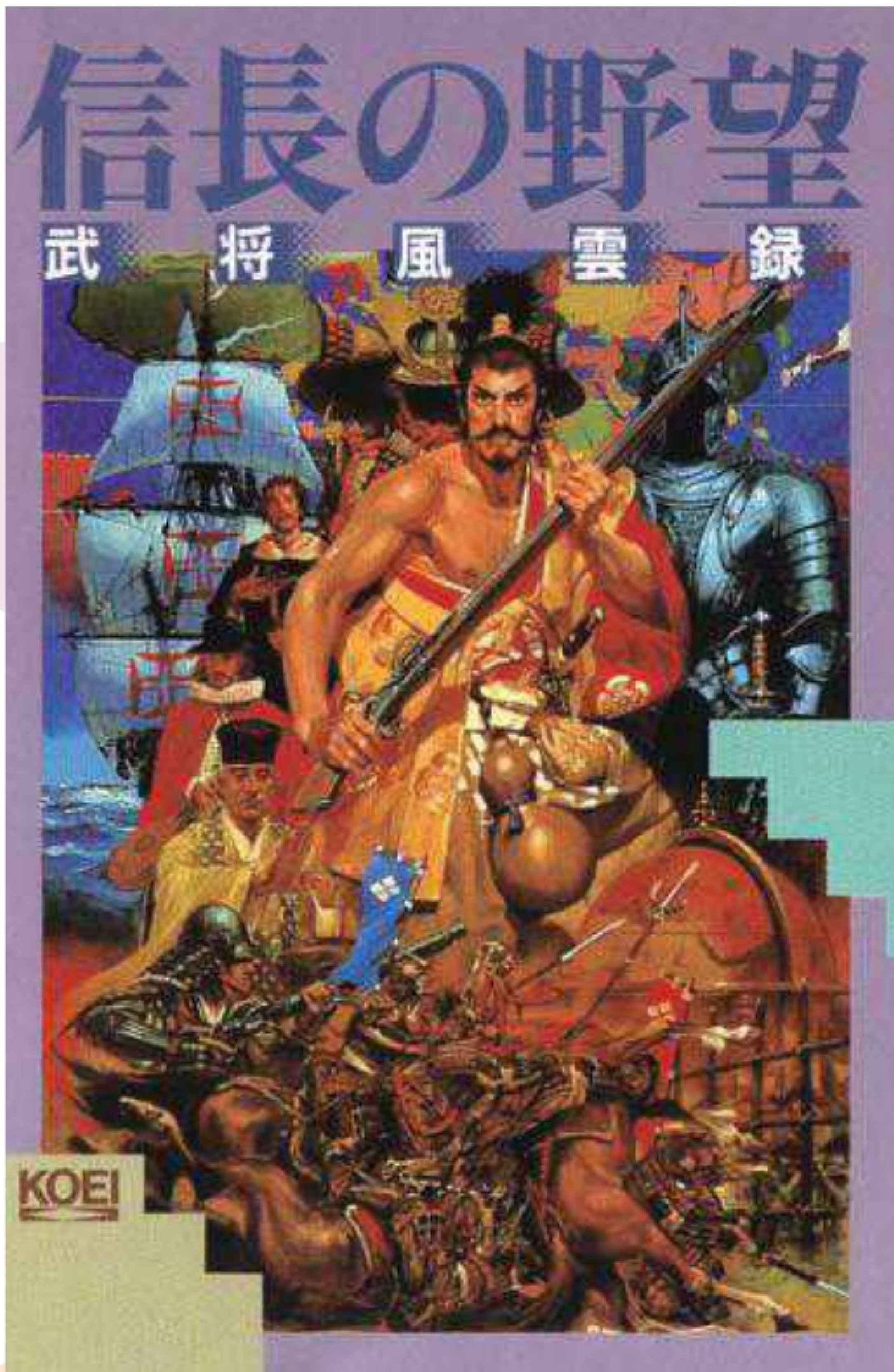
对陈吉所处的普通高中来说，虽然校长在开学典礼上吹嘘本校的大学入取率是同类高中里最高的。但其实大家都心知肚明，这百分之七十多的入取率里大半都是专科，而不是学生们向往的本科。升学的压力，可想而知。

丁一虽然选了理科，但物理的成绩却远称不上优秀，尽管比起文科课程的成绩已经要优秀许多了。大家都知道，高三已经没有什么新的内容可以学习，只有对以往学过知识的复习复习再复习。所以丁一在物理课上表现得有些慵懒。这一点逃不过物理老师的眼睛。

“这次物理摸底考你得了多少？”物理老师教育人之前总会询问下成绩，方便自己有的放矢的批评。

“90”丁一懒洋洋的回答。

“90！！满分150，你才考90，还想不想上大学啊，干脆也别上了，反正你这成绩也没希望，填空选择拿了多少分啊？”物理老师是个口黑，虽然心里是希望大家好，但是嘴上却很毒辣，骂哭女生无数，就连男生也需要极强的心理承受能力。



“32分。”依然是漫不经心的回答。

“你坐下吧，好好听课，成绩那么差还不好好学，你们这群学生真难教！”物理老师此时已是满脸通红，宛如一个“激动”战士了……

陈吉见状，赶忙悄悄地向丁一“飞鸽传书”。

“别气馁啊，还有不少时间可以复习呢。”

“哎，感觉我成绩就这样了。”

“放弃啦？这可不像你，玩游戏和跑步时的那股不服输的韧劲呢？”

“游戏是游戏，跑步是跑步，物理可不是不服输就能做出来的啊。”

“没问题，前面的选择和填空细心点，都是拿分的大头，后面的计算题和实验题你都做得不错，没理由前面的题目反而不行！最后，难道你忘记了我们的承诺了吗？”小小的一张纸条被陈吉写的密密麻麻扔了回去。

丁一拿到纸条，默默地看了许久，他转过头，轻声地对陈吉说了声谢谢，虽然声音轻到听不见，但陈吉依然从他的从口型以及微微湿润的眼眶中，读出了好友的感谢以及重新被点燃的信心。

当然这一幕被物理老师看在了眼里，陈吉被喊了起来。

“来来来，你站起来，告诉我你在那扔什么东西扔的那么欢乐。”物理老师自然又是一阵暴怒。

陈吉只得沉默不语。

“像你这样的学生能学好吗？为什么不能向你们班第一学习呢？你们物理第一是谁啊，这次？”

“就是他——”同学们幸灾乐祸的回答。

物理老师显得有些尴尬，只得训斥陈吉别报侥幸心理，没有人能随随便便就拿第一。陈吉有些调皮地望向丁一，颇有一副大仇得报的样子。两人相似一笑，心领神会地回到认真听课的状态中。

10

2001年6月，初夏再临，人生纵使有再多的支线，再丰富的过程，最终还是得回归主线。而高考是莘莘学子又一场重要的战役。考场内学子们汗流浃背，场外父母焦急万分，而如今陈吉丁一李胖盛仔便是这千军万马中最普通的一员，未来如何发展，这场战役至关重要，对于三人而言，这是真正的天王山之战。为社会为父母为自己，相信这些是很多人想要考上大学的目的，但更多的，还是为了让自己的青春不留遗憾。

盛夏之末，又一次漫长的假期即将迎来尾声，离别的戏码再次上演。不过这次的地点不在家里，而是在略显陌生的火车站。丁一考上了北京的一所大学，他的父母非常激动，没想到自己孩子的成绩能够考上大学。而陈吉更是考上了南京的一所重点大学，父母自然很高兴，父亲也不再反对陈吉打游戏了。李胖当然没有考上整天念叨在嘴边的东京大学，倒是考上了东北的大学，和父母在火车站哭得稀里哗啦，土气到不行却也真真切切的煽情。

盛仔来信说他考回了上海的大学，没想到陈吉此刻却要离开上海。不过大家都已成年，见个面已不像以前那样困难。陈吉和丁一虽然没能考上同一所大学，但这并不会妨碍两人的感情，火车站一别而过，再无多言。一种默契，一种情怀，一种羁绊，更多的不是伤感，而是对未来的希望与肯定。

在陈吉上火车时，母亲塞给了他一个信封，说是父亲给的，让他在外头想买点什么就买点什么，别亏待了自己。陈吉望着父亲的脸，熟悉却又陌生，仔细想想这三年自己似乎很久没有正视过父亲了，这份陌生感让陈吉心怀愧疚。父亲倒是笑呵呵的，露出平日里少有的微笑，不断地叮嘱陈吉出门在外要知冷暖，有需要就告诉家里，却唯独少了那句招牌式的少玩点游戏。

握着父亲的手，陈吉想说声感谢，感谢母亲对自己的理解与照顾，感谢父亲无言而又沉重的关爱，但话倒嘴边，却如哏在喉。正如他未曾在道别时感谢盛仔带给自己欢乐的童年，未曾感谢李胖一直陪伴自己左右，未曾感谢丁一放弃名次和自己比赛。人就是如此奇妙，有时候憋了很多话想说，但见到那个人的时候，却又哑口无言。尽管如此，好友之间，亲人之间，即使无言感谢，也会得到一份释然，因为这是一种默契，是你我之间的羁绊。

镜头犹如过时的老电影，列车缓缓的开动了，陈吉探出半个身子和父母招手，随着父母的身影渐渐远去，陈吉转头望向前方，父母和朋友，是自己坚实的后盾，而前方才是广阔的未来。

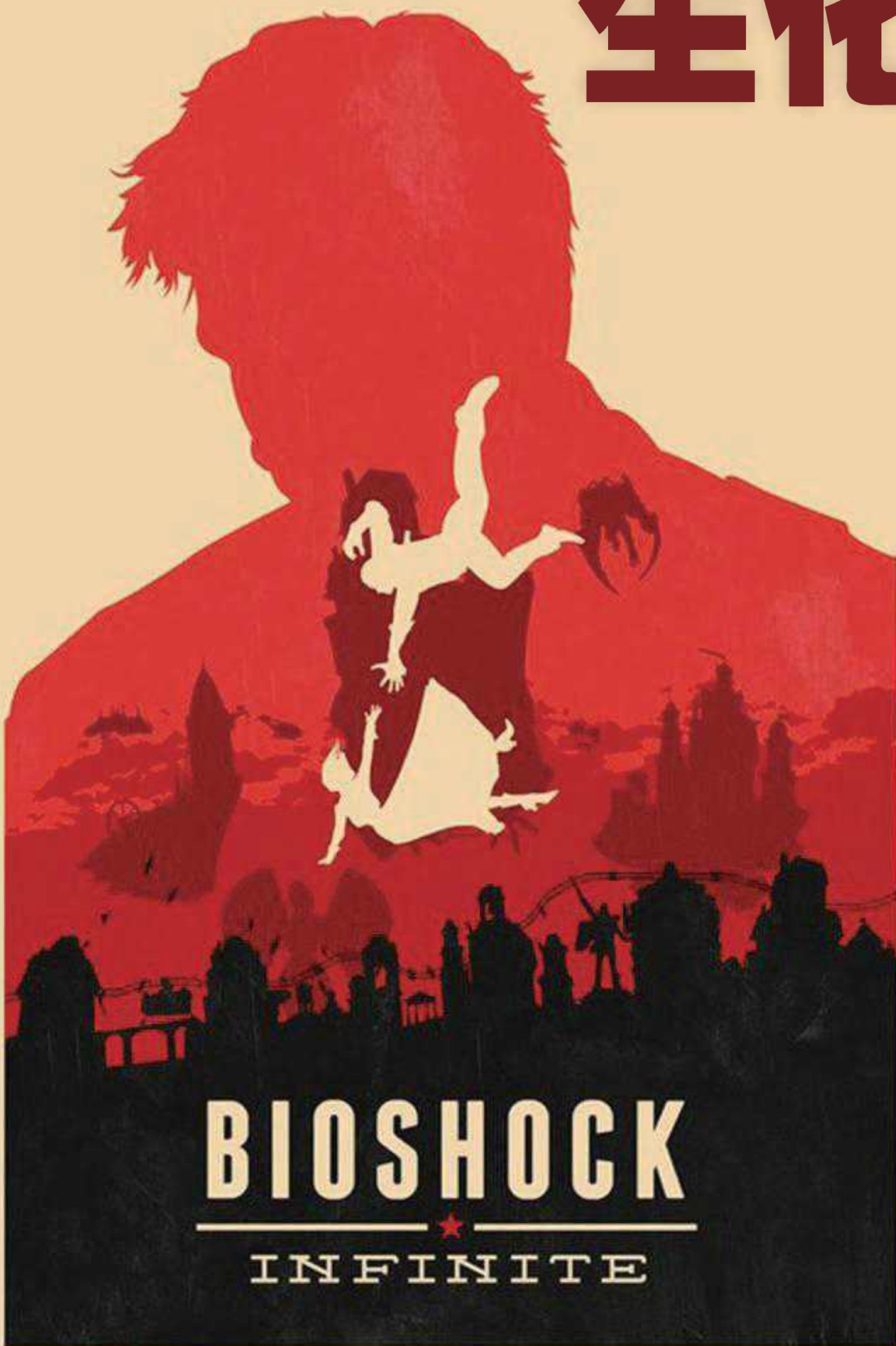
RPG最适合用来诠释人生，有主线有支线，支线丰富人生阅历，而主线则是每个人一路走来的路标。每一段年岁，有每一段年岁该做的该经历的。我们是这场游戏的主角，我们的队伍也会因为有新人的加入而兴奋，因为有老成员的离去而忧伤。天下无不散之筵席，不必过于感伤，因为离别，只是为了下一次的重逢，哪怕下一次的重逢会很久、很难，但只要坚信每个人心都中有一份羁绊无法割舍，为了这一份羁绊，总会再见。

岁月如梭，我们总是在勇往直前，为了生活去拼搏，待到容颜老去，英雄暮矣之时，才会发现，在人生的前进路上时不时驻足回头，过往之路上花香四溢，那样芬芳，而回忆和与故人的羁绊才是最为珍贵的宝物（完）。



文 浪燕陵 编 稀饭 美编 NINA

生化奇兵 无限 游戏小说



在2013年诞生的优秀游戏中，《生化奇兵 无限》是不是最强的一个还有待定论，但绝对是剧情最深邃的一款作品。为了让各位读者有机会了解到故事中的所有细节，我们特意找来了资深游戏编辑浪燕陵，用他笔下干脆简洁的文笔来为各位玩家呈现出这款游戏的曲折故事。让我们再次和布克游历天空之城克伦比亚，并领略其超现实的迷人风光吧。PS：为了让剧情表达得更顺畅，作者在剧情承接之间加入了一点点小原创剧情，但绝对不会扭曲故事本身的原意，只是为了更顺畅地描述故事，各位已经打通游戏的读者请多多包涵。

“布克，你畏惧上帝吗？”

“不，我只畏惧你。”

……实验对象的意识会拼命地挣扎，然后创造并相信一些子虚乌有的记忆。

——R·吕泰斯，1889《跨越时间线的障碍》

灯塔

1912年，缅因州海岸，一座灯塔外。

一艘小船颠簸着穿行于雨雾之中。船上有三个人，套着黄色雨衣的一男一女对坐在一起，无形中将一个穿着皮革克的男子孤立在了船尾。

一路上，穿着黄衣的两人都在争论着该由谁来划船。虽然拿着船桨的，一直都是黄衣先生。

船尾的男子正想着如何插话，黄衣小姐就扭过身来递了他一个棕色木盒。

“这是什么？”男子反射性地问道。他接过来一看，上面写着：“此物为布克·德维特所有，第七骑兵团，伤膝河。”

“这家伙，要去做‘将会’失败的试验。”“但他不会去做‘已经’失败的试验。”黄衣两人没有理会他，还是互问互答。

男子心中一动，顶着雨势打开了木盒。里面有一把手枪，一张写着纽约坐标的纸片，一条转把上刻有鸟笼图案的钥匙，一面印着金色天使的小海报，上面写着一个地名叫“纪念岛”。此外，还有一张女孩的照片，背后写着一行字：“将她毫发无伤地带来纽约。”

女孩有着一双大眼睛，脸上线条分明，看上去就是个美人胚子。木盒的所有者，布克·德维特一眼就记住了她。

“如果你帮忙划船我会很感激。”“也许你该问问他？我觉得他比我更着急去那里。”船头的两人继续斗嘴。

“我也这么觉得，但是没必要去问。”“为什么不？”

“因为他不‘划船’。”“他没在’划船’？”

“不，他‘没在’划船。”黄衣先生加重语气，答道。

“啊，我知道你的意思了。”黄衣小姐似乎听懂了什么。

布克一点都搞不明白，他只知道自己要去救一个女孩，她正在纪念岛。作为一个落魄侦探，他的一身本事正好可以用上。

“我们已经到了。”黄衣小姐说道，小船缓缓靠岸。布克看了一下两人，决定等等。

“他没在动。”黄衣先生说。“他会去的，总会去的……”“我想也是。”

看到两人纹丝不动，布克自讨无趣，只好自己爬了上去。

他一踏上岸，小船就驶开了。“我们回去的时候要不要告诉他一声？”黄衣小姐问。“那能改变什么？”

“这也许能让他舒服一些。”“也就在这一点上我俩一致了。”

看着两人驶远，布克警惕地走向灯塔。



灯塔的门上钉着一张纸条："德维特——把女孩带来，债务就一笔勾销，这是你最后的机会！"

布克推开门，迎接他的是一个洗手盘。墙上写着："汝历罪之身，当受吾人洗礼。"但布克没有洗手，只是张望了一下自己倒影在水中的憔悴面孔。

整个灯塔里面只有一个人，一个死人。他胸前有几个血字："不要让我们失望。"他身旁有一张地图，上面写着："做好准备，他在行动，你必须阻止他——C"地图边上还有一张克伦比亚与各个城市之间的往返时刻表。

这个倒霉的家伙并没有阻止布克，倒是死在了布克的债主手上。

布克一路往上走，在灯塔的顶楼发现了一扇挂着吊铃的门，每一个铃铛上刻着的图案似乎和他盒中放着的卡片一致。按照提示敲动铃铛，大门轰然洞开，露出一张惹眼的红色椅子。似乎是在催促他一般，天上闪过了几阵诡异的红光。

"好吧，看来他们想让我坐上去。"布克自嘲着，怎么说便怎么做了。他一心想着还债，并没有细想沿路发生的怪事。结果，当他的背脊刚碰到椅靠，四圈铁条就锁住了他的手脚。布克一愣，随即听到耳边传来一把电子音："准备好，朝圣者。固定座椅是出于安全考虑。"话音刚落，椅子一翻，他脚下开了个口，腰间的手枪马上掉了下去。更令他惊讶的是，原来地板下面藏着几个喷射口！



椅子回归原位，周围开始密封成一个载人舱。布克感到一阵超重感，眼前的景色飞快地往下退去。

"五千英尺……一万英尺……一万五千英尺……"急速的上升让布克耳膜生痛。就在他快要崩溃的时候，眼前的云层突然穿开。在明亮的阳光之下，赫然是一座漂浮着的城市！

"什……"布克震惊不已。这种技术……怎么可能？

"哈利路亚。"电子声径直赞美道。似乎是受到天堂的指引似的，载人舱缓缓降落。

看着窗外，布克知道自己押对了。因为在远处，有着一个异常巨大的金色天使，也就是他在木盒中的明信片上看到的那个长着翅膀的女孩。

克伦比亚

载人舱下降着，落入一个竖井内。

窗边闪过一张巨大的画像，布克不由一愣："国父康斯托克，我们的先知。"他对历史还算了解，但从未听说过这号人物。随着载人舱下降，一排排大字在窗外掠过："连我们自己都不愿寻求救赎，他为何还要施恩于我们呢？虽然我们不值得被怜悯，但他还是引领我们来到新的乐土，这是我们获得救赎的最后机会。"

新的乐土？这是什么回事？载人舱停下，门轻轻打开，将满怀疑问的布克送进了这个天外的世界。

舱外除了浸及脚踝的清水，就是蜡烛和康斯托克夫妇的壁画还有雕像。布克淌着水，一路往前摸索，来到了一个巨大的洗礼堂内。

刚绕过拐角，就传来了一阵接近呼喊的布道声："年复一年，日复一日，我们将自己托付给这座城市，克伦比亚，以及我们的先知，康斯托克国父。"

那是一个黑衣教士，身前围了一圈的白衣人。"如果，先知在伤膝河击败了我们的敌人，但没有隔绝下方的罪恶之地，也足够让他成为英雄；如果，先知隔绝了罪恶之地，但没有把我们带来这新的伊甸园，也足够让他成为英雄；如果，先知将我们带到了新伊甸，但没有清除东方的毒蛇，也足够让他成为英雄；如果，先知清除东方的义和团，但没有遭受心爱之人的牺牲，也足够让他成为英雄；如果，先知遭受了妻子的牺牲，但是没有驱逐人民舆论党，也足够让他成为英雄……"接受报道的那些人，看来也是初来乍到。

"请问，我在哪？"布克排开众人，问道。

"天堂，新来的兄弟。"教士兴奋地说道，"你刚来到克伦比亚，等候洗礼？"

"我想找一条路到这个……这个城市外面。"不管是天堂还是地狱，布克都必须去纪念岛。

"兄弟，到克伦比亚的惟一途径就是在蜜水中接受净化。"教士扬高双手，"你愿意吗？"

布克回头看了看，人群根本没有散开的意思。"赶紧干完吧。"他伸出手，觉得没啥会比债务缠身更糟了。

"让我们从你身上驱逐邪灵！让我们从你灵魂中洗掉罪恶之地！"黑衣教士接过布克的右手，按住他的额头，嘶喊出仪式的高潮，"我为你洗礼，以我们先知之名，以我们开拓者之名，以我们主之名！让他在克伦比亚的怀抱中重获新生！"

正当布克以为混了过去的当儿，教士瞄到了他手背上的烙印，那是"A·D"两个字母。"兄弟姐妹们，这个人看起来不怎么干净！"

没等布克反应过来，教士猛然加大了手掌上的力度，将他按进了水中。

布克连续呛了几口水，不久就失去了知觉。

首先传来的是一阵敲门声。

"把那女孩带过来，债务就一笔勾销。"屋外的人大嚷。

然后他抱着什么东西，走到门边，打开了门……

布克骤然惊醒。他依旧在一塘浅水中。不过看样子，他似乎已经被排水道冲了出来。

眼前依旧是几个雕像，布克认得那是华盛顿，富兰克林和杰弗逊。看起来，这个"克伦比亚"还带有美国的传统，但伊甸和康斯托克……那是什么回事？

习惯了满脑子问号的布克走到了街道上，随即便看到了一个个独立的街区，以及互相连接的天际线。每个街道都有着可以接驳的挂钩，同时也有着能够远距离运输的飞艇。

看来，除了有着浮空的技术，克伦比亚的科技并没有太大的突破，这让布克多少安心了一些。但他很快就陷入了另一种不安中：这里的市民似乎只有白人，而且都对康斯托克有着近乎盲目的崇拜，不仅街边的报纸卖着他的演讲语录，广场上也有人盛赞着他的功绩与远见。

看来，就算克伦比亚真的飞了起来，也不能说明这里没有极权和压榨。

今天的克伦比亚，正在迎来新一年的抽奖集会。

“伤膝河战役后，克伦比亚天使现身告诉先知，我们应该升天创造一个更加完美的联邦。”游行艇穿梭于街道之间，给布克临时补习了不少信息，“我们城市的未来在于羔羊，那是奇迹之子，她住在塔内，将为罪恶之地带去正义的洗礼……”听上去，那个女孩似乎就在塔内。

巨大的金色天使是个天然的路标，布克认准方位正要寻去，却冷不防被一个报童截下：“先生，您的电报。”

布克接过：“德维特，停下，别让康斯托克发现你。无论你做什么，别拿77号，快停下！”署名是吕泰斯。

布克不认识这个人，但似乎又在哪里听说过。正狐疑间，一个身材火辣的女子夹住了他的左手，将他带往抽奖的人群。

“不好意思，我不买。”布克耐着性子解释道，这里的人真是不可理喻。

“傻瓜，抽奖从来不收费的。你脑袋被门挤了？”女人往他手中塞了一个硬球。

布克反射性地回手一看，上面赫然写着77。

几乎是同一时间，台上的主持人抽出了中奖号码：“77！恭喜那位幸运儿！”霎时间，布克感到周围的目光聚拢到了自己身上。

主持人没给他反应的机会，示意拉开帷幕推出一对被绑着的男女，“白人与黑人之间的通奸，你要扔出第一投么？还是看到了同类，你出不了手？“

“芬克先生，是我！都是我的错！求求你，不要……“被绑着的白人男子嚎啕着。要是在场的人都扔一个硬球，只怕能将他们活生生砸死。而现在，所有人都在等着布克投出第一球，但显然他并不想这么干。

“看来这次的家伙有点害羞啊。”主持人芬克连珠炮发，“哈哈哈！我们来想个办法！”

看着那张洋洋自得的面孔，布克胸中涌起一股怒火。

“给你一份大礼，婊子养的。”布克一咬牙，就要将硬球扔出——

“是他！”他的右手被一个警卫抓住，上面的“A・D”二字有点骇人。

“孩子，你这烙印从哪来的？”芬克走上前来，“难道你不知道，这是卑鄙狡诈的虚假牧羊人的标识？”

听到这话，人群响起一阵骚动，大家开始下意识地后退。

“我们不会让虚假的牧羊人混进羊群里的！小伙子们，上吧！”芬克一边倒退一边指挥周围的警卫。

一个警卫拿着一把转轮般地武器踏步上前，就要给布克来上一记。布克反手将右边的警卫拧



到身前，直接按到袭来武器的刀口上。

血花四溅。布克一拉手上的尸体，将轮锯带离警卫的手里，然后套到自己手上。

居民们尖叫着四散抛开，警卫们吆喝着赶上前来。

看来不得不杀出一条血路了。布克的眼神从狂热转为冷静。他双眼的焦点，落在了一个警卫手上的枪上。

★虚假的牧羊人★

克伦比亚的警卫显然缺乏实战训练，布克边打边跑，很快就隐入了大街小巷中。查看了一下缴获的手枪，布克心里还是有点发毛。自己毕竟只是一个人，就算装备再好，都不怎么可能和整个城市的警卫硬拼。看来只可以能躲则躲，尽量快速转移了。

刚路过一道门前，放映机的声音引起了布克的注意：“1893年，克伦比亚踏上了像全世界传播美国思想的路途……1901年，中国义和团扣押美国无辜人士做人质，先知和克伦比亚为美国挺身而出！克伦比亚得到什么感谢？华盛顿政府命令康斯托克：退下！……1902年，懦弱的美国呼唤她最强大的城市。‘不了，’先知说，‘我们自己过得很好！’从那一天起，克伦比亚退出联邦，消失在云端！”

这个克伦比亚……真的是美国的克伦比亚？布克被声音的内容吸引，随手推开了大门。在他记忆之中，克伦比亚从来都不曾飞起来过，这是什么回事？

门内是一个破落的酒吧，在循环播放的声音中，一个女人捧着个瓶子站在内门前，一个男人在她隔壁轻轻地擦着吧台。布克一眼就认出，他们是送他来的那对黄衣男女。

“你跟着我干嘛？”布克问。

“我们本来就在这。”“你跟着我们干什么？”

布克叹了一口气，放弃了争论。

“开胃酒？”小姐提了提手中的托盘，“你会发现紧急时挺好用。”先生接茬，“嗯，生死之别。”

没啥能够更加糟糕的了。布克拿起瓶子，一饮而尽。

嗝……那是类似，烈酒一样的味道。布克只觉得一阵暖流席卷而过，似乎身外多了一层无形的力场。

“奇怪，居然没有杀死他。”“是的，不过身上的磁排斥场早晚用得上。”

“如果没被它弄死的话。”“说得没错。”

布克耸了耸肩，没说什么。这对男女虽然来去无踪，对话内容莫名其妙，但却没有恶意。



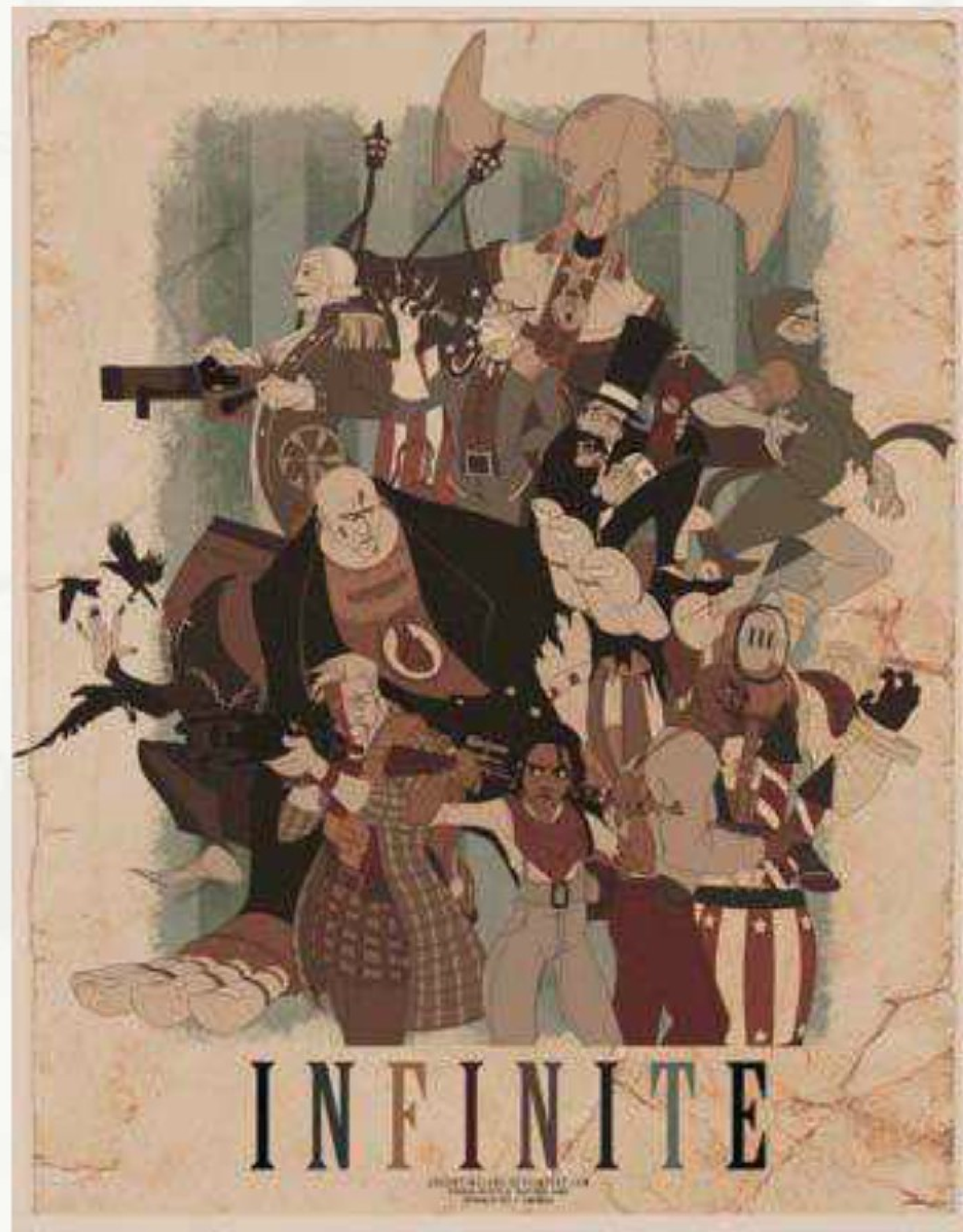
康斯托克可能是一个善于演讲的煽动者，但决不是一个经验老道的指挥官。搜捕布克的炮艇在各个街道间穿梭，居然还不忘放送广播：“就像先知预见的那样，虚假的牧羊人来了！他很有可能是人民舆论党人，一个无政府主义者！他要带走我们的羔羊，并将她引入歧途！……大家不用担心，警卫会抓住他的！”

对于布克来说，避开这些张扬的巡逻可谓易如反掌。克伦比亚的街区都有详细的地图，赶往纪念岛最快的捷径是通过康斯托克中心——听名字就知道是个歌功颂德的地方，布克毫不犹豫地选择了它。在最危险的时期，这种地方反而是最大的死角。

十来分钟后，布克就站在了纪念岛略显古旧的大门前。“注意！关闭！禁止入内！”克伦比亚警局设立的标牌异常醒目，但除了紧闭的大门，周围并没有任何守卫。

很难想象，战略视野如此蹩脚的康斯托克，是怎么在伤膝河战役和义和团运动中活过来的。布克抛开心里的诧异，靠着天钩——也就是他从警卫手中夺来的武器兼交通工具——的帮助，没费多大功夫就闯进了纪念岛内。

被囚的羔羊



“纪念岛”其实是一座高塔，外观是一个惹眼的金色天使。塔内分布着各种设施，有医疗房，有记录室，有观察亭，有实验室，有图书馆，有餐厅，还有更衣室和音乐学堂……围绕着被软禁的对象，这些设施既保证了隐私，又满足了监视的需要。

这里的人既害怕塔内的女孩，又悉心呵护着她。越往上走，布克就越能感受到这一点。看着每上一层回转的空间越来越小，布克知道就快要找到那个女孩了。

从一个露天的塔外回廊饶了回来，布克又往上层靠近了一步。正当他想再往前走时，突然脚下一空，猛地掉进了楼下的房间内。

布克的双手下意识地一阵乱抓。余光所及，似乎是打翻了几本书，以及……那里有一个女孩。

“蓬！”布克压蹭倒了一个书架，和着一堆凌乱的书本掉到了地上。

女孩从身在的高台上探出头，睁大眼睛打量着他。

“额……你好。”布克知道，这个第一印象糟糕透了。

可能是他一番跋涉后的样子实在不像好人，女孩的表情从惊愕转成愤怒。她将手上的书扔到了布克的脸上，然后朝着他靠近，途中又抓起身边的大部头继续掷击。

“嘿，住手！额……停下行吗？我不是来伤害你的。”布克尽量摆出一副善良的表情。

“你是谁？”女孩警戒着走进，边举起一本厚重的词典边问。

“我叫德维特，是你的朋友，是我来救你出去的。”布克说着，伸手想拿开女孩手上的词典。

“走开！”女孩激烈地呼喊着，但旋即一愣：“你……你是真的？”刚刚，两人的手碰到了一起。

“真的不能再真了。”布克注意到，这个穿着海蓝色长裙的女孩，有着一双天蓝色的眼睛。

看着布克的眼睛，女孩的情绪很快就平复了下来。她颤巍巍地伸出手，想摸一下布克的脸。布克注意到，这个几乎毫无瑕疵的姑娘，右手尾指却少了一截。

女孩的手正要碰到布克，一阵巨响便随着强烈的碰撞感传了过来。“他来了，你，你得走了！”她慌张地说道。

“为什么？”“他来的时候你不会想呆在这的——等一下，我在穿衣服！”有什么可怕的东西要来了，女孩希望拖延一下时间。

“我能把你带出这里。”“这里没有出口，相信我，我找过了——停下！你太没耐心了！够了！”他训斥外头的那个庞然大物。

“这个呢？”布克拿出木盒中的那把钥匙，问道。

女孩只是看了一眼，便用手夺了过来：“把它给我！跟我走！”

感觉到有什么东西就要破室而入，布克自然是从善如流。

整个高塔都在震动，看护女孩的似乎是一头会飞的怪物。女孩迅速打开一道大门，领着布克就往下飞奔。“他的工作就是把我锁在这里，不过他要不时离开执行其他任务。”女孩解释道。

“他是什么？”布克大声问道。

女孩没有回答，因为她看到了一个观察室，厚厚的玻璃后透着的正是她自己的房间。“他们就这么看着我？一直看着？”观察室中的她看着一张巴黎铁塔的画作，似乎有点出神。

布克只好和她一同停下。不管外面有什么，看样子身形一定很大，没办法轻易闯进来。

“为什么把我关在这里？”女孩单手横在胸前，霎时间有点无助，“我是谁？我是谁？”

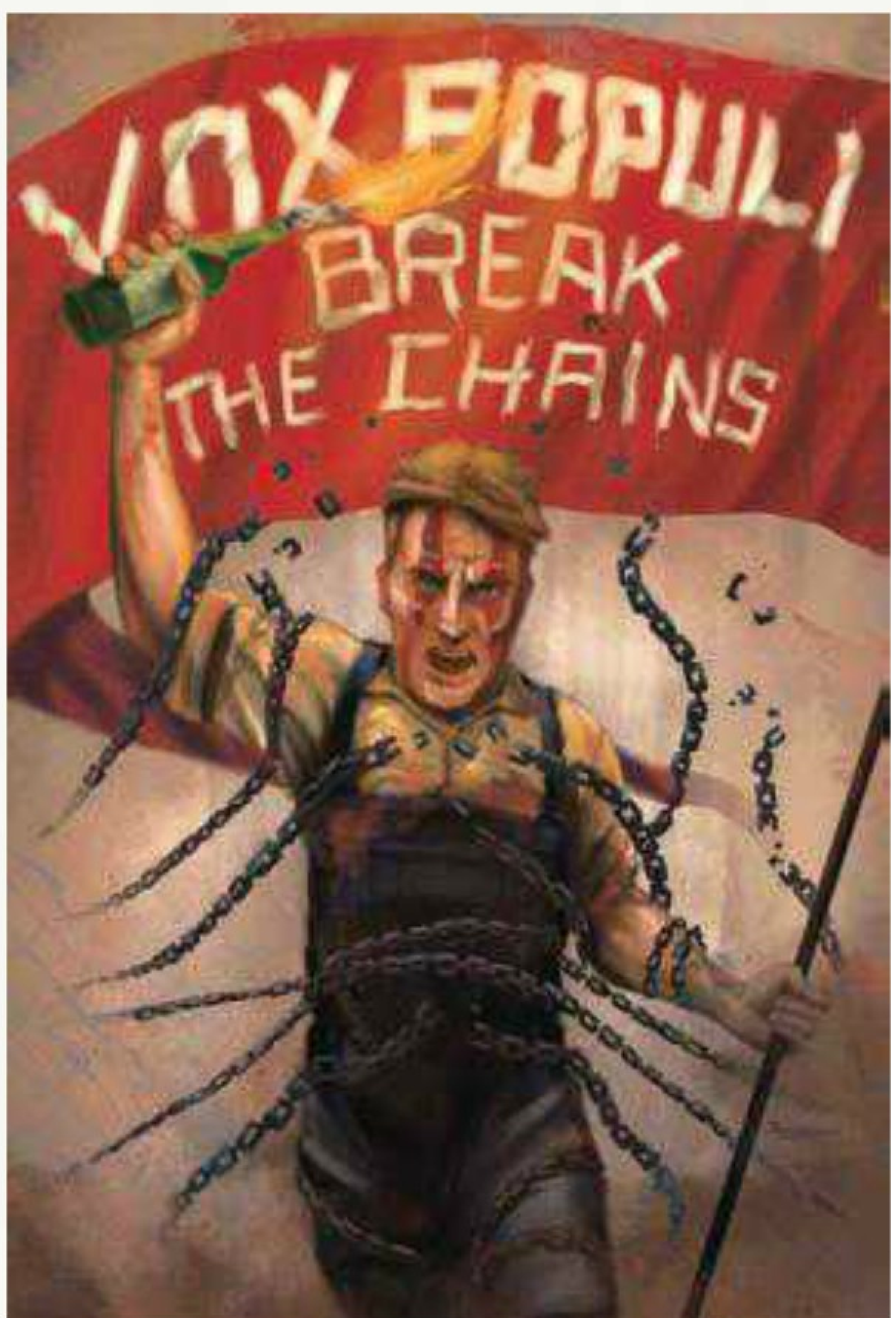
“你就是将要离开这座塔的女孩。”布克尽量答道。

他们停留太久了。一双巨爪突然抓开了隔壁的大门，然后直接将墙壁扒成烂泥。巨大的重压将房间拉得一倾，两人立马变成滚地葫芦。

“拉着我！”布克连忙伸出手。他随即看到一个巨大的鸟类头部伸了进来，虽然卡在了洞口，却还是像啄木鸟一样想把他挑出来。

在女孩的指引下，两人终于逃到了天使雕像的顶部，没想到怪鸟突然的撞击让两人直接摔出了高空中。几乎是凭着本能地，布克抓住了女孩的手，然后在千钧一发之间把天钩挂到了两人掉落途中遇到的天空轨道上，总算是避免了摔到地面上的必死之劫。

但灾难远远没有结束，怪物追逐着在铁轨上快速推进的两人，最终还击断了他们前方的轨道，两人再一次无助地坠入高空，而这一次，在下方迎接他们的是一片蔚蓝！



血染炮舰港

首先传来的是一阵敲门声。

“把女孩带来，债务就一笔勾销。”和上次不同，他依稀看到眼前有着一袭海蓝色的长裙。

“你想把她怎么样？”“我们有一笔交易！”女孩的眼睛出现。

“告诉我你想把她怎样！”“开门！现在！”那是清澈的天蓝色。

“你要伤害她吗？”不知为什么，他走过去打开了大门……

布克骤然惊醒。“安娜！安娜——”他的耳膜中还回荡着自己刚刚的喊叫。

“不，是我，我是伊丽莎白。”女孩的声音响起，“你还好吧？”她温柔地拉起了布克。

“我会没事的……”受到女孩的帮助，布克倏地一阵心虚。

“你都快淹死啦，你得——”伊丽莎白拉着他不放。

“我说了我没事……”布克用力挣脱了，“让我，让我稍微歇一下……”

就在这尴尬时刻，一阵音乐声从远处传来。“是音乐！”伊丽莎白转移了话题，“我先过去了，你歇会儿就跟来吧。”

说完，她便一阵风似地跑开了。

该死。布克看了下周围，发现自己还在天上。

这里，只是一个叫做炮舰港的人工海滩。

布克从海报上得知，炮舰港是地如其名，连接着克伦比亚最大的空港，那里有一艘飞艇叫做“第一夫人号”。只要偷偷地夺得飞艇，他们就可以离开这里。

有音乐的地方并不难找，因为俏如青荷的伊丽莎白正在人群中翩翩起舞，引起了一阵欢呼声和口哨声。

她从来都没有接触过外面的世界，一切都是那么的新奇。同时，她的存在又给沉闷的周围注入了新鲜的活力。

这是一个充满魅力的女孩。布克很是绅士地等着伊丽莎白跳完，才走上前去鞠躬问道：“小姐，我们可以走了么？”

“这太有趣了！德维特先生，我们来跳舞吧？”伊丽莎白双颊泛红，兴奋地说道。

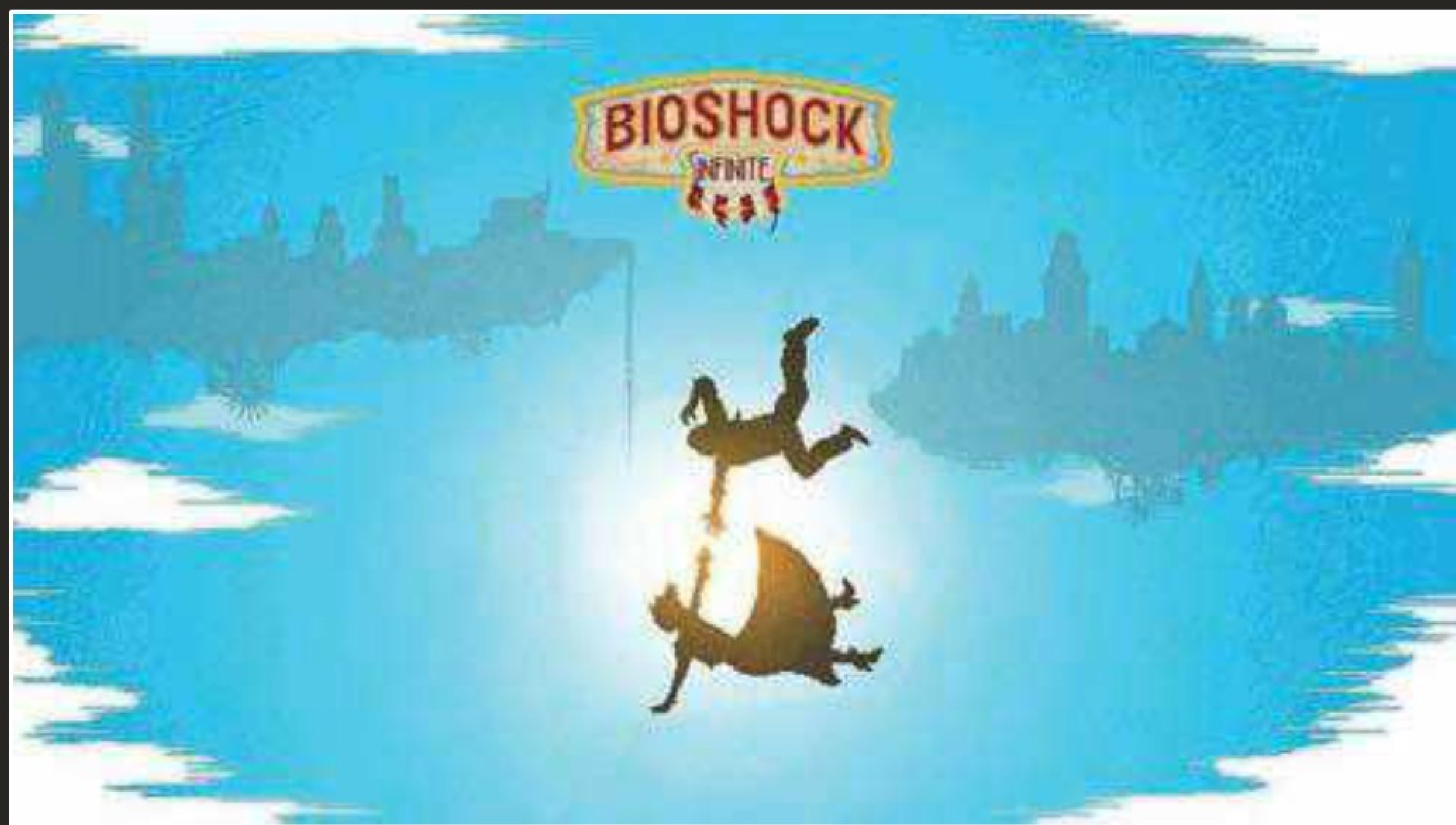
“我不跳舞的，我们走吧。”

“为什么，还有什么比这更好呢？”

“那么……”布克瞟见天边的“第一夫人号”正在入港，“巴黎怎么样？”

“巴黎？我不太懂——我们怎么才能去那里？”

“跟我走，那飞艇的目的地就是巴黎。”布克指了指飞艇，说道。趁着伊丽莎白转头，他的眼里闪过一丝内疚。

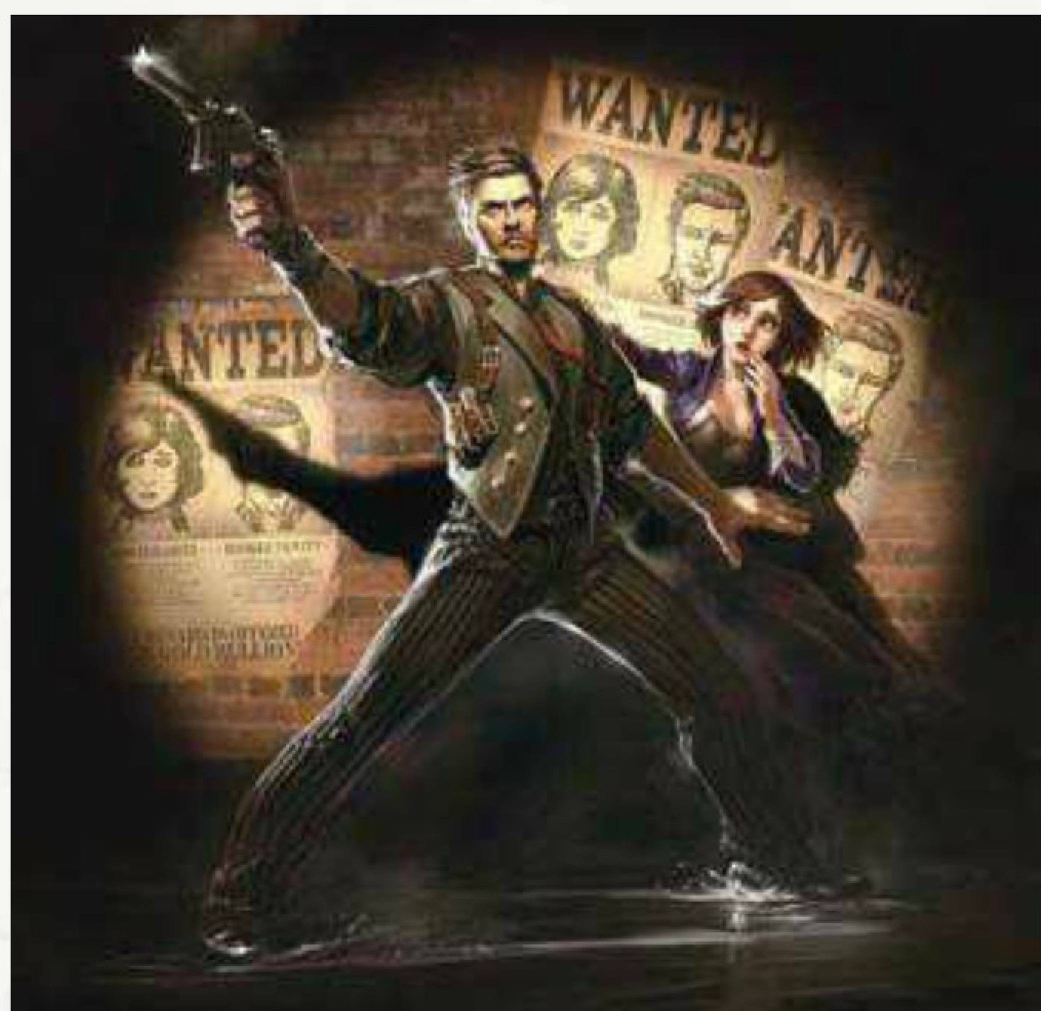


“那我们赶快走吧，现在就走！”女孩果然很有兴趣，挥手和周围的人道别，“我不敢相信我居然出来了，这是真的嘛？”

布克一阵踌躇，不知道该如何回答。

“哦哦！”伊丽莎白马上就被其他事物吸引了过去，“你闻到了吗？沙滩！我从来没闻到过这样的味道！”

布克在心里叹了一口气。他知道自己病了，病的名称叫做“幸福的小头疼”。



警卫并没有煞风景地及时出现，这使得布克和伊丽莎白过上了一阵休闲的午后时光。伊丽莎白对周遭事物的特性或历史如数家珍，但却大多都不曾亲眼看过。她知道炮舰港只用了六个月建成，她了解大部分锁头的内部构成，她说康斯托克可以预知未来，但给点阳光就灿烂的不得了——这点布克觉得可以赞同。

在离开海滩的大门前，他们遇上了一直神出鬼没的那对男女。

“抛一枚硬币，你选正面还是反面？”“猜对了可以选一件礼物，送给漂亮的姑娘。”

“正面。”布克随口说道。这两个家伙总是堵在必经的路上，而且一直好整以暇。

硬币“噔”的升空，翻腾落下。是正面。

“第 123 次，还是正面。”“你选一件礼物吧。”

两个礼盒打开，里面都是硕大的吊坠，一个刻着笼子，一个刻着鸟儿。

“太美了！你选哪个？”伊丽莎白开心地举起两个礼盒，问道。

“鸟儿吧。”布克说道。伊丽莎白马上就将吊坠戴了起来，生怕对方反悔似的。

123 次……那是什么回事？布克的视线在笼子吊坠和女孩的脖子间游移。

那是……笼中鸟。

休闲的时光很快就被纪念岛巨像上升起的浓烟打破。怪鸟的破坏引起了足够大的动静，惊动了这一区的警卫：他们已经知道，虚假的牧羊人带走了羔羊，正在外面逃亡。

在通向空港的路上，警卫设下了好些关卡，布克一下子找不到突破的方法。

“到这边来～”伊丽莎白在暗处向他招了招手。

布克走过去，看见她撬开了一把锁。通过打开的道路，应该可以绕过大部分的警卫。

看出布克的惊讶，伊丽莎白俏皮地说道：“关在塔里的时候，你以为我除了看书就什么都不做？我会的东西可是能吓你一跳。”

布克并不知道，让他真正惊讶的事情还远没发生。



因为已经实行封锁，空港的售票处并没有多少人。

布克一路提防着携带武器的警卫，却冷不防给一个接待员模样的姑娘打了一声招呼：“安娜贝尔！是我啊！”她对伊丽莎白说道。

“我不是安娜贝尔，我是伊丽莎白。”伊丽莎白蹙了蹙眉头，“我认识你吗？”

“伊丽莎白，真是一个可爱的名字。”姑娘笑着，转身走开。

糟糕。布克知道此地不宜久留，立刻拉着伊丽莎白一路小跑，赶到售票窗口前，想做最后的挣扎。

“两张第一夫人号的票。”他说。余光所及，售票处周围似乎站满了乔装成游客的警卫。

售票员看了他和伊丽莎白一眼，“好的，稍等片刻，朋友。”他暗地里伸手想拿桌底的家伙。

“我不喜欢这样……”布克掂量了一下，身外的力场已经恢复，大衣内的几把枪也都是满膛。

“伙计，我们赶时间呢。”售票员的匕首还没完全掏出，布克就迎面赏了他一颗铁铸的花生米。

弱肉强食。在战场上培养出来的杀意升腾而起，让布克毫不留情。



“你杀了他们所有人……我不敢相信你居然……你这怪物！”在通往空港的电梯上，伊丽莎白背对着布克，说道。

“伊丽莎白，我——”布克不知道该如何解释，“你以为会发生什么事情？”

“什么？”伊丽莎白回头，眼中写满复杂。

“你明白他们花了多大代价将你锁起来？你觉得他们会让你白白走掉吗？你是一项投资，既有风险，也有回报。在远离这里之前，你都不会安全的。”

“他们……他们想从我身上得到什么？”

“我不知道。我只懂得一件事情：如果不先拔枪，就永远没有机会了。”

“你在流血……过来。”伊丽莎白将布克拉了过去，给他包扎头上的伤口。“在那发生的事，一，一定是最后一次了，好吗？”

“我无法保证。”布克尽量坦白。

伊丽莎白看着布克的眼睛，深深地吸了一口气：“那我尽量习惯它，德维特先生。”

“谢谢……你可以，叫我布克。”



老兵之死

空港里面，有一个叫做“士兵领域”的游乐场。这个游乐场用芬克工业提供的闪电力量，日夜开启着一大堆展现军国思想的机动玩具。

“教导孩童战争之道，他们将至死不移。”看着各种活动机械，伊丽莎白背出了康斯托克的一句演讲语录，让布克感到不寒而栗。

布克和先知一样，经历过伤膝河战役，也参与镇压了义和团运动。不过，尽管被战场打磨成了一个战士，但他却从来都不以此为荣。

好些孩童围在了机动玩具前面，玩得十分开心。“只要他们喜欢，就让他们尽情享受这一切吧。”伊丽莎白说道，“至少，是在先知告诉他们更多之前。”

“你似乎挺喜欢小孩？”布克问道。虽然在他看来，伊丽莎白也是需要保护的小鸟儿。

“嗯。德……布克，你结婚了吗？”

“曾经有。她死了，难产。”

“噢……你有孩子吗？”

“没有。”

布克又头痛了。

只是，病症和之前并不一样。

第一夫人号停在了空港上层的一个平台处，但连接平台的缆车却断电了。布克使劲地踢了缆车框体一下。“哐当”，一个广告牌掉到了地上。

“来英雄大厅看未来的力量，芬克工业的闪电冲击，你值得拥有！”

“这东西，似乎可以靠闪电冲击激活。”伊丽莎白指了指缆车的电机。

“很好。”布克喃喃道，“这是故意在封锁我们逃走的道路吧。”他狠狠地给那个广告牌留了一个脚印。

英雄大厅就在“士兵领域”对面。辨准方位，布克和伊丽莎白只好往回赶。不过，好事不常有，坏事接踵来，就在他们钻进了一架电梯，准备享受缓缓上升的过程时，周围突然一黑，电梯好整以暇地停了下来。

断电这种事情，从来都是恰到好处。

“我得让这东西再动起来。”布克掀开保险盒盖，“没有我修不好的东西。”他杠上了。

只是，再好的维修工，都没有办法凭空变出保险丝。布克看着那个空缺，差点就想把自己的皮带扣儿连上去。

“我有个好主意。”伊丽莎白看着电梯内的壁画，说道。壁画上面，画着一个手提工具箱的维修工，一边配着两行字：“来芬克工业工作吧！以上帝之名，在这里，你不会变成人民舆论党！”

“你要干什么！？”听到一些异响，布克不禁回过头来。

只见伊丽莎白双手放在画前，正在做一个扯开的动作。伴随着她略显滑稽的造型，周围的空间产生了一些奇异的波动。

“我要打开裂隙了！”伊丽莎白大喊，随着一阵白光闪过，画上的世界好像突然活了过来。

“噢……天啊！”布克惊呼，“那是什么？”伊丽莎白会的事情，又吓了他一跳。

“裂隙，我在塔里经常打开这种东西。”伊丽莎白伸手到画中，将工具箱捎了过来，“它好像一扇窗户，通向另外一个世界。大多数时候它都很无聊，但有时候会有一些有趣的东西。”她在工具箱中找到了保险丝。

“那你随时都可以打开它？”

“不行，得在合适的地方，这个很难解释。其次，得有实物，例如这个。”伊丽莎白比了比手中的工具箱，然后将它放回原处。

“蓬！”壁画猛地合上，但布克却迟迟都合不拢嘴。



当布克两人赶到英雄大厅的时候，那里已经被警卫们重重包围了。布克终于知道一路上阻挠不多的原因，因为至少有七八个纵队的警力留在了这里。

布克和伊丽莎白躲在远处，听着一个指挥官作冲锋动员：“我们要让科尼利厄斯·斯莱特尝到教训！之前，我们都以为他是一个英雄，但现在他不是了。他已经沦落到和人民舆论党的头目菲泽罗伊勾搭在一起，要是他能上位，那些操蛋的红色主义者和吃土豆的货色就会毁了克伦比亚城：闯入我们家里，把我们的妻子压在胯下！”

“黛茜·菲泽罗伊，我读到过她的事情。书上说，她曾经想把克伦比亚撕碎。”伊丽莎白小声地说道。

“……他现在藏在英雄大厅，我们一定要把他揪出来，不管死活！”指挥官说完最后一句，就开始命令手下进行突击。

英雄大厅内显然有着斯莱特的党羽，警卫们没冲几步，就受到了剧烈的还击。双方各自占据掩体，开始了血腥而又漫长的拉锯战。

布克矮下身，带着伊丽莎白绕到英雄大厅的侧面。“要是斯莱特站在康斯托克这一方，我们只怕早就被抓住了。”他说。

“你认识他？”

“无论是在伤膝河他和我一起奋战过。”

“原来是这样。”伊丽莎白似乎发现了什么，“来这边吧，这里有个锁住的门。”

“哦？你为什么不干脆拉开一条裂隙？”

“这要周围有一条裂隙才行。我只能打开它们，不能够凭空变出来。”伊丽莎白撬开门锁，说道。

英雄大厅里面，有着一尊巨大的康斯托克雕像。铭文上写着的是："我们的先知和国父，第七骑兵团指挥官。"

"这个人没有领导过第七骑兵团，"布克不解道，"该死，我根本不记得有这个人……"

"你一直在改变着，不是吗，布克？"一把声音从喇叭中传出，"对你来说，根本没有荣誉可言。"

"是你吗？斯莱特？"

"康斯托克想让我的兄弟去死。我们虽然被包围了，但不会死在他手里的！"布克从那激昂的声调中认出，说话的是斯莱特。

"我知道你遇到了一些麻烦。如果你能够让我们拿到闪电冲击异能药剂，我们可以——"

"我的人只剩下两个选择。"斯莱特没有理会布克的解释，"要么死在一个伪君子的手里，要么死在一个真正的战士手里！"

"把闪电冲击给我们！"

"你是一个杀手，不管你愿不愿意承认。我的人在伤膝河和北京等你，如果想要那个异能，你就得像战士一样战斗。"斯莱特能够听到布克的喊叫，他正躲在一旁注视着大厅。



"伤膝河和北京？那不是在过去发生的么？"伊丽莎白说出了自己的疑问。

"这里是英雄大厅，模拟康斯托克英雄历史的地方。"布克的肾上腺素上涌，变得异常冷静，"如果我没猜错，这里应该会有两个展厅，一个叫做'伤膝河'，一个叫做'北京'。"

事实上，他一点都没猜错。

在布克的记忆当中，斯莱特是一个真正的勇士。在伤膝河，他像斯巴达英雄一样守住了一个据点，指挥手足击退了数倍于己的敌军；在北京，他付出了一只眼睛和三十个战友，亲手将义和团的总部送入了火海。

但是，克伦比亚的历史书刻意地避开了他的功绩，他和他战死的兄弟甚至没有赢得一块纪念的石碑。康斯托克把自己描绘成一个白马骑士，几乎没有给予斯莱特应有的荣誉。斯莱特和他的手足被触怒了，他们集体向康斯托克摊牌，为了荣誉打了一场毫无胜算的战役，邀约康斯托克到英雄大厅一决胜负。

布克敬佩斯莱特的勇气，同时也尊重他作为战士的意愿。在这场负隅顽抗的斗争中，斯莱特已经逐渐杀红了眼，他和他的士兵一样，已经不再惧怕战死，只祈求最后的光荣。和这些敌人交战是痛苦的，但为了保护伊丽莎白，布克不得不倾尽全力。如果不是有着良好的心态，和强大的磁排斥场，以及伊丽莎白不时的帮助，布克很有可能就倒在了"伤膝河"或"北京"展厅内。

"看来你不仅对藏匿很有心得，而且还有点松鼠的天赋。"布克接过伊丽莎白扔过来的一梭弹夹，边留意着周遭的动静边说道。

"你放心吧，我不会拖你后腿的。"伊丽莎白眨了眨大眼睛，躲在一旁说道。

布克真是越来越喜欢这个女孩了。他咧嘴一笑，挺枪又往前杀去。

斯莱特似乎没有打算将布克直接压倒，他将手下的士兵分为一波又一波，好像是在安排着一场场相对公平的决斗。

"你帮了他们。布克，你让他们死得像个英雄。"斯莱特在喇叭里说道。

"我不想这么做！我和这些人没什么仇！"

"没有谁想做英雄——"

"我从来没有说过要当英雄——"

"那你还是什么？如果你想将布克·德维特的过去全部抹杀，那还剩下什么呢？"斯莱特似乎话中有话，"回到大厅吧，就要结束了。"

"斯莱特是什么意思？你想抹杀什么？"伊丽莎白问。

"既然你经历过，你应该意识到囚笼也有它们的好处。"

"布克，无论如何，有选择总比没得选要好。"

"是吗？如果你某天早上醒来，发现自己并不喜欢做出的选择怎么办？"布克痛苦地反问。

伊丽莎白一愣，没有回答。



在英雄大厅内，还有着悼念康斯托克夫人的展厅。敌人暂时没有出现，布克两人得以短暂地喘息一下。

"这是什么？"路过一组述说故事的雕像时，伊丽莎白赶了前去。

"康斯托克夫人孕育了一周便生下了先知的后嗣……"伊丽莎白念着石碑上的文字，陷入了一阵迷惑，"康斯托克有孩子，我的书一点都没有提到这些。"

"但是孩子染上了疾病，我们的夫人为先知后嗣日夜祈祷……先知把后嗣带到了一个避难所……"伊丽莎白顺着故事情节走下去，困惑越渐加深，"这是我的塔……"她指了指眼前的雕像。

就在他们不解时，塔前的康斯托克雕像播出了一段录音："即使黛茜·菲泽罗伊谋杀了我的挚爱，她也别想得到这个孩子！先知的子嗣将登上王座，并沐浴在众生遗骸的熊熊业火中！"雕像配合着将手中的襁褓送出，放到了塔内。

"我，我吗？"伊丽莎白不敢相信。

"你是康斯托克的女儿。"布克似乎搞懂了什么，"他希望你跟随他的脚步。"

"我……我不能……"女孩跪在地上，深深地低下头。

在她背后，是康斯托克拿着剑，追杀菲泽罗伊的场景。"作为女仆，菲泽罗伊杀害了康斯托克夫人，先知愤怒地将其驱逐；这个无政府主义者创立了人民舆论党，试图抵抗先知无边的怒火。"

要让伊丽莎白振作起来，并不是一件容易的事。最后做到这一点的，是斯莱特改造的蒸汽爱国者，这些机器人原本用于维持治安，也就是斯莱特口中的小锡兵，但在经过老兵们改造后却成了手持大威力加特林机关炮的杀人机器。

如果不是有着伊丽莎白用裂缝转移来的异世界补给，布克可能最终会倒在这些曾经是康斯托克走狗的机器人脚下。但当他们两人推开被爱国者看守的闪电异能药剂存放处，却发现药剂已经被喝光或倾倒在地面上，无法再给予布克异能。

这些药剂都去了哪里？看看守在大门外，浑身都带着电光的斯莱特，布克心里一清二楚。现在他曾经尊敬的老兵彻底成了一个狂人，不但四处投掷带电的异能陷阱，还指挥手下的残党纷纷冲到布克面前和他开战。而当最后一位老兵终于葬身在布克枪下时，他甚至以为自己终于要和斯莱特一较高下。

没想到，胡乱服用异能药剂耗尽了斯莱特的体力——或许还有他本来就已经不多的生命。他静静地躺在一尊康斯托克的雕像脚下，双眼呆滞，似乎早已死去。没想到布克伸手想要拿走躺在他身旁地上的闪电异能药剂时，这个老人突然抓住了布克的手。

“你不是我记忆中的布克·德维特……你是锡兵！锡兵！”斯莱特叫喊着，“来啊，不要让兄弟失望！”

布克并没有扣下扳机。

“还没完呢，战士。”斯莱特一把抓住布克的枪口，“盘子里的东西要吃干净！来吧！”

布克举起枪。“你现在就是个锡兵了！”斯莱特嚷道。“嘣！”布克一枪打在了一边的石板上。

“我只要拿到这个就够了。”布克捡起了那个药瓶，在一番激烈的战斗后，他感到有点渴了。

在回程的电梯上，保险丝并没有再次成为重要的配角。而且这次要是再断电，布克可以扬手展示一下自己的新能力——他从来没有想过，“闪电冲击”竟然是一种寄存在身体内的特异能量。

看着芬克工业的招募壁画，布克问：“我实在想不通，你是怎么拉开那些裂隙的。”

“我现在的能力已经减弱。在我小的时候，我甚至可以创造裂隙。我能去任何想去的地方，但我总想回来……”

“回哪？”

“不知道。姑且称作，我的家？”

“嗯。”

“我们看见的世界，与世界的本质，是有差别的。这可能就是我可以做到的原因。”

考虑到她的父亲是康斯托克，布克觉得这个解释可以接受。

东方有句古谚：说曹操，曹操到。

两人刚回到断电的缆车前，一把苍老的声音就从喇叭中响起：“只要得到想要的东西，他就会弃你于不顾，我亲爱的伊丽莎白。这么一个油嘴滑舌的感情骗子，你还能指望他干什么？”

“康斯托克。”布克马上认了出来。

伊丽莎白示意布克给缆车通电，“国父，先知……不管你是谁，都没法阻止我离开这里。”她知道对方能够听见。

“噢……乖孩子，你就错在这里啊。”康斯托克说完，“啪”的一声关上了喇叭。

“发生了这么多事……你能来到这里真是太好了。”伊丽莎白的脸上露出一丝倦意，看着布克说道。

“哼。你以为我为什么来这里？”布克躲开了伊丽莎白的眼睛，“我迷恋赌博，欠了一屁股债，只有救了你才可以一笔勾销。我来这里，并不是出于同情。”

“你的委托人怎么知道你一定会来？”

“或许他们那边也有一个先知。”

“哈哈。”两人一同大笑。同样的苦涩藏在笑声里，酿出不同的滋味。

分离与重聚

经历好些曲折，两人终于登上了第一夫人号。克伦比亚的警戒做得真是一般，除了给缆车断电和留下零星几个警卫外，就再没有什么保护着这艘飞艇。

“我想看到巴黎，我想看到一切。”伊丽莎白兴奋地在船舱内转来转去。

布克调整着操纵台上的坐标，将目的地定位到了北纬 40 度，西经 74 度。“现在都随便你了，没人——”

“等下，那是啥？那不是巴黎，是纽约。”伊丽莎白奇道。

“你怎么知道？”布克略窘。

“我在塔里有的是时间去钻研，德维特先生。”女孩的眼睛红了。

“我要还债……就得带你去那里。”布克有点手足无措，“来吧，我们——”

伊丽莎白甩开他的手，掩面哭泣。

“嘿，呃……会没事的。”布克想去拉女孩，她干脆背过身去。

“得了，什么事都没有。你转身和我说句话，我们就可以——”

伊丽莎白回过头来，手里拿着一件重物。

还没等布克反应过来，他就被直接拍倒在地。

那可比，一两本厚书要厉害得多。

迷糊当中，布克隐约感到飞艇在转向。

然后就是众多飞行器靠近，夹杂着警告和威胁的声音。

他似乎看到了伊丽莎白离开，然后一大群人登上了船。

上了船的人们占领了这里，搬来了好些设备。

他的脑袋接受不了更多的信息，切断了断断续续的信号。

……

一阵猛风扑面，布克睁开了眼睛。

“看来，新鲜空气确实有用。”一把女声传来。布克发现，自己被人拧在船舷边上，半步开外就是呼啸的高空。

“看来你就是最近流言甚广的虚假牧羊人啊。”声音接着说。布克稍微扭过头来，看到一个眼袋颇重的黑人女子。

“你就是菲泽罗伊？”布克瞄了瞄周围，人民舆论党已经将第一女士号征用为空中移动急救医院。

“正是本人。”菲泽罗伊似乎没有太多恶意。

“我不想和你们搞僵。但这艘是我的飞艇。”

“真的？我觉得它像康斯托克的旧飞艇。你要知道，我曾经在他家里做了很多年苦差事。”

“听着，我不想找你麻烦。”

“战争已经开始了，重点是，你站在哪边？”菲泽罗伊说，“康斯托克是白人、有钱人和绝情的人捧出来的神，但如果你还相信朴实、正直的民众，就加入我们吧。”她和斯莱特不同，她不是在做无谋的抗争。

“我只想要自己的飞艇。”没必要牵涉进政治斗争。

“人民舆论党会将她交给你，但你得先帮帮我们。”菲泽罗伊径直说道，“在芬克顿，有个叫林晨的军械工可以给我们事业提供武器。从他那弄到武器，你就能拿回你的飞艇。”

“那你得告诉我，伊丽莎白去哪了。”

“从这里出去，只能通向芬克顿。”

“好吧。又是一个委托，对吧？”布克苦笑。他还有其他选择吗？





人民舆论党将布克丢在了乞丐码头，那里是通向芬克顿的必经之路。沿街都可以看到芬克工业的广告，这间支撑着克伦比亚的血汗工厂正是坐落于芬克顿内。警卫似乎还没来得及关照这里，布克询问了当地人，知道一个身穿蓝色长裙的女孩正往芬克顿赶去。

布克快速穿过好几片货场，终于在一个小型港口看到了女孩的身影。

"离开这儿，小杂种。你不会想知道，我们是怎么对待偷渡者的。"一个船长将伊丽莎白赶了下来，示意大副将飞艇驶开。

"嘿！"布克连忙打招呼。

伊丽莎白看了他一眼，像见到瘟神一样快步跑开。

"我只是想跟你谈谈！"

"别过来！走开！"伊丽莎白似乎发现了一个裂隙，张手就打开了它，"我才不需要你这种人！"

"不！"布克喊道，裂隙对面正好有两个警卫，但伊丽莎白顾着回头，浑然未觉。

"是羔羊！快抓住她！"两个警卫发现了猎物，直接一左一右钳住了女孩的手臂。

"不，放开我！"女孩大叫。

布克疯了似的追了上去，却只能看着女孩消失。

"抓到她了！"警卫的欢呼声回荡在他耳边。

"哼。"布克拉了下枪膛。从声音中判断，这个裂隙的出口离这里不远。

果不然，布克绕到了室外的货场，就听到伊丽莎白的喊声："把你的脏手拿开！放开我！"

"康斯托克下令要把你献给他！""是的，给我安静点！"两个警卫还很自觉地暴露了位置。

布克轻笑着，摸上前去两枪就将他们送给了上帝。

"我不会跟你走的。"伊丽莎白叉着腰，脸色发白帝说道。至少这次她不逃了。

布克正想说点安慰的话，突然一阵剧震传来。一个身躯完全由机械组成，却有着人类脑袋，胸口的圆玻璃罩里还有着一枚跃动心脏的怪物突然从天而降！

"是巧手匠！"伊丽莎白眼内闪过一阵惊恐。

布克一咬牙，提枪就和跳出来的巨大身影战在了一处。

"将它引到那儿！"危急间伊丽莎白只想着克敌制胜，指了指右边一个卸货场。

布克想都没想就往那边跑，同时回头连开数枪。巧手匠是经过改造的人类，他们的智慧有所下降，但大部分身体都被机械覆盖，破坏力和抗打击能力远远超过一般警卫。

布克倾斜而出的子弹只能给巧手匠瘙痒，他连跨几步就追上了布克，只要居高临下用手锤了结眼下这个刺儿头，却冷不防被一阵弹幕笼罩住。

伊丽莎白从卸货场的裂隙里拉出了一个自动机枪炮台，将巧手匠打了一个措手不及。

布克见机赶上前去，伸手射出一道闪电，将巧手匠打得跪在了地上。布克硬着头皮跳起，堪堪躲过巧手匠的一拳——料是如此也碎掉了半个磁排斥场，然后将整排子弹钉在了巧手匠那依旧是肉身的后脑勺上。

"吼！"垂死挣扎的巧手匠一阵狂舞，直接将布克带起。接下来的爆炸将布克弹飞，不仅打破了整个磁排斥场，还将他甩到了货场边。

"嘿！"眼看就要从万丈高空中掉下去，布克伸手抓住了墙边。

伊丽莎白紧张地赶了过来，看到他这个样子又止住了。

"呃……我要掉下去了。"布克说，其实以他的身手，要上来并不难。

"德维特先生，我劝你别跟过来。"女孩很决绝。

"我刚刚知道个办法能把咱们的飞艇弄回来！我们需要大量的武器为起义做准备！"

"武器要去哪里找？跟我们的好兄弟拿吗？"女孩动摇了。

"芬克顿的机械工啊，就像在公园散步一样轻松。你说呢，朋友？"布克爬了上来。

"谁派你来找这个人？"

"黛茜·菲泽罗伊。"布克坦诚。

"她既是一个伟大的英雄也是穷凶极恶的坏蛋，取决于讲故事的人。"

"谁在乎呢。"统治阶层总会生出新的暴君，布克对此并不关心。他只关心眼前的女孩，所以伸出了手。

"布克，你真是个狡诈的混蛋。但，你也是我去巴黎的惟一希望。"伊丽莎白拍了拍布克的手，"别以为我和你一起很舒服，我只是想让你带我出去，就这样。"

布克露出了一个灿烂的笑容。这样就够了。

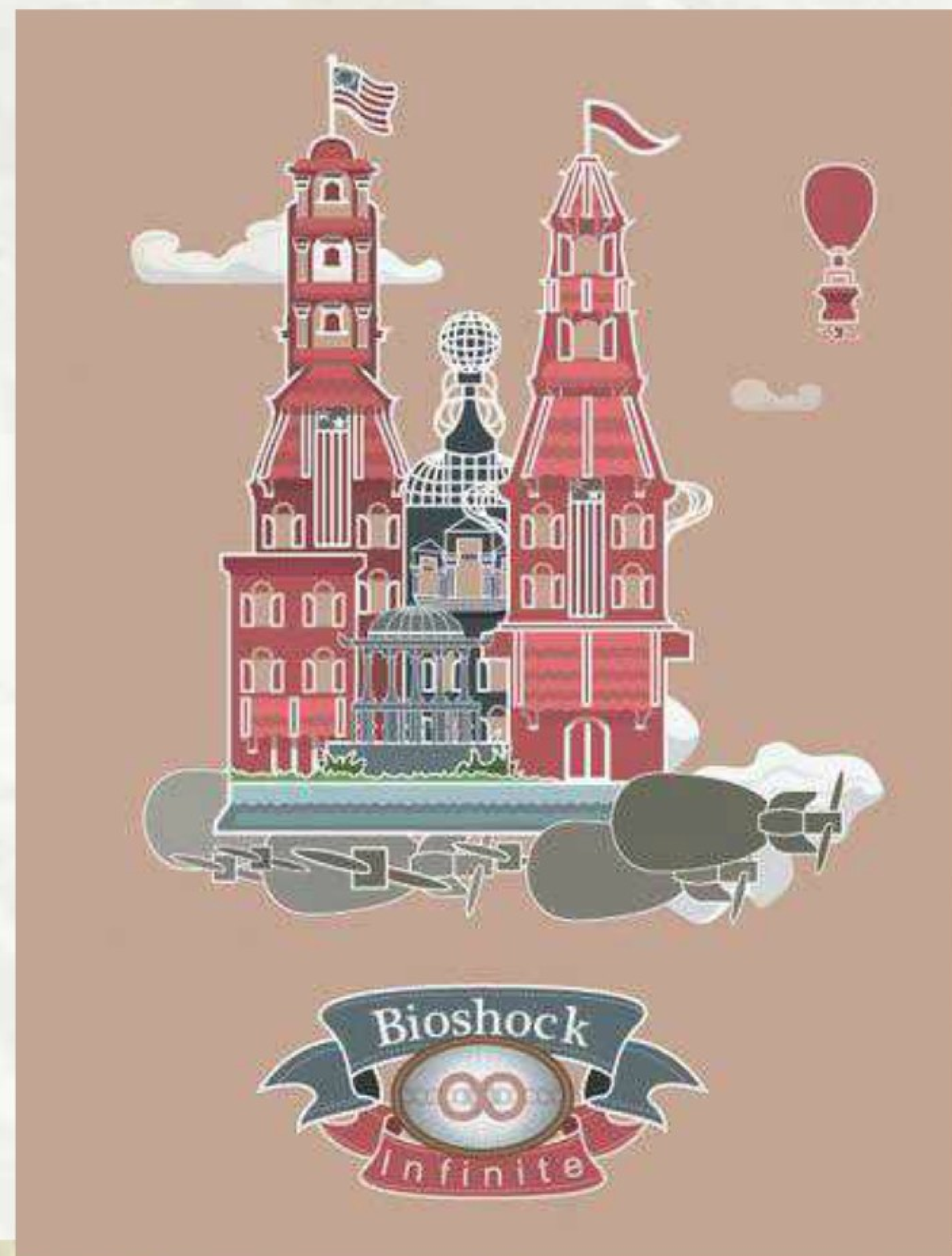
跨越平行世界

在芬克顿的招聘处，挤满了想来工作的落魄白人。这里有妻子在劝告丈夫，解释只要努力工作，就可以获得犒赏；这里有用光了积蓄的求职者，却根本得不到工作的机会；这里有冷面待人的军工，他们一次又一次地重申，芬克顿现在并不缺人，而且被带走的工人都自由了——换句话说，他们不用回来了。

布克没有错过角落里一段小插曲：一个工人问为什么工资都是芬克工业内的代币，军工善意地告诉他，要是他被某些卑鄙的商店骗了钱，芬克先生会内疚的，所以芬克工人只使用芬克商店的物品，这样就只需要用到代币——而且还有优惠。

伊丽莎白依旧是一个好伙伴，她在一旁找到了一座维修电梯。要打开电梯前的几重锁可不能只依靠伊丽莎白，布克抱着一试的心态砸开了一旁的储物柜，结果真的找到了锁匙，外加一本斯莱特的日记。日记里不仅提到林晨因为和菲泽罗伊联合而被通缉，而且也说到斯莱特从康斯托克夫人处得知，先知咬定伊丽莎白是由神圣意志产生的，而他妻子自然不相信这番话，她恨透了"那个野种"，誓要将"它"赶出门去。

伊丽莎白看完日记后变得闷闷不乐，两人只好不发一言地走进电梯。电梯缓缓下降，喇叭里



响起了一把声音，“你好！我是耶利米·芬克，我与你分享我的个人心得。”布克认得，他是抽奖集会上的主持人，“你觉得世界上哪种动物最厉害？是蜜蜂！为什么呢？你见过蜜蜂玩乐么？你见过蜜蜂请假么？没有！所以啊我的朋友，成为蜜蜂吧，成为勤劳的蜜蜂吧！”

布克更加断定，芬克是一个唯利是图的商人，不折不扣的疯子。

“德维特，听好了。我们一直关注着你，我可以告诉你，你是我的首席候选人，首席！”

“很奇怪，他似乎很高兴认识你。”伊丽莎白悄声道。

“自从那天抽奖后，我就一直关注你。嘿嘿，你可真勇猛啊，在这样的年代，我需要你这样的人！”

“你想怎样？”

“菲泽罗伊点燃了民众的怒火，初步授予了民众智慧，罢工就要来了。像你这样的人，一定会有用处。”

“这家伙很自负。”布克一拳砸烂了喇叭，看着眼前缓缓展开全貌的芬克金像，说道，“他对康斯托克不一定毫无怨言，而且，他只追逐利益。”

踏上了芬克顿的土地，布克两人首先看到的是工人们忙碌的身影，他们大部分都是黑人。工人的生活除了工作就是工作，只有最必要的休息时间，但他们却甘之如饴。工人们希望赚到钱，但工作机会并不多，为了获得机会，他们每天都会在广场中进行竞拍。拍卖商会宣读当天的工作，然后谁愿意用更少的时间去完成，谁就能够夺得这份工作。

广场上除了经常人头涌动，也时常会血溅五步。没有工作机会，穷人就始终都是穷人，富人始终都是富人。

芬克顿里并没有太多警卫，但两人依旧如履薄冰。因为不止一个人认为，布克有意争夺芬克工业安保队长的职位。这些人当中，有到过北京的老兵，有接近半机械化的工人，甚至还有曾经的纵火犯。对付这些慕名而来的敌人，布克只能硬着心肠痛下杀手。

芬克躲在幕后观察着一切，他对布克的表现很是满意。他知道菲泽罗伊和布克的约定，这让他更加希望将布克争取过来。但他这种争取的方式，打从一开始就注定失败。

两人寻找武器商人林晨的过程也并不顺利，原来他早已被芬克以反叛罪抓走，关在一间名为“欢乐时光“的俱乐部内的地底牢房中。

“我曾为芬克这类人工作。”在伊丽莎白专注于门锁的当儿，布克说道，“我为平克顿工作，那里和芬克顿差不多。当工人烦躁不安时，我就让他们知道，扔下手里的工具是多么愚蠢的行为。”

“那你伤了人？”

“告诉你吧，有时候正式需要菲泽洛伊这样的家伙。因为，我这种人太多了。”

当两人终于来到关押武器制造商的牢房时，却发现林晨已经成为了一具冰冷的尸体，警卫想从他口中问出菲泽洛伊的去向，但除了夺去一条生命外他们什么都没有得到。

伊丽莎白看着林晨残缺的身体，似乎想做点什么。“死者是无法复生的。”布克只好说道。

“死者确实无法复生。”久违的那对男女又再出现，毫无预兆似的站在了布克身前，“我看到正面。”“而我看到反面。”“只是角度不同罢了。”

“为什么跟踪我们？谁派你来的？”虽然多余，布克还是问道。

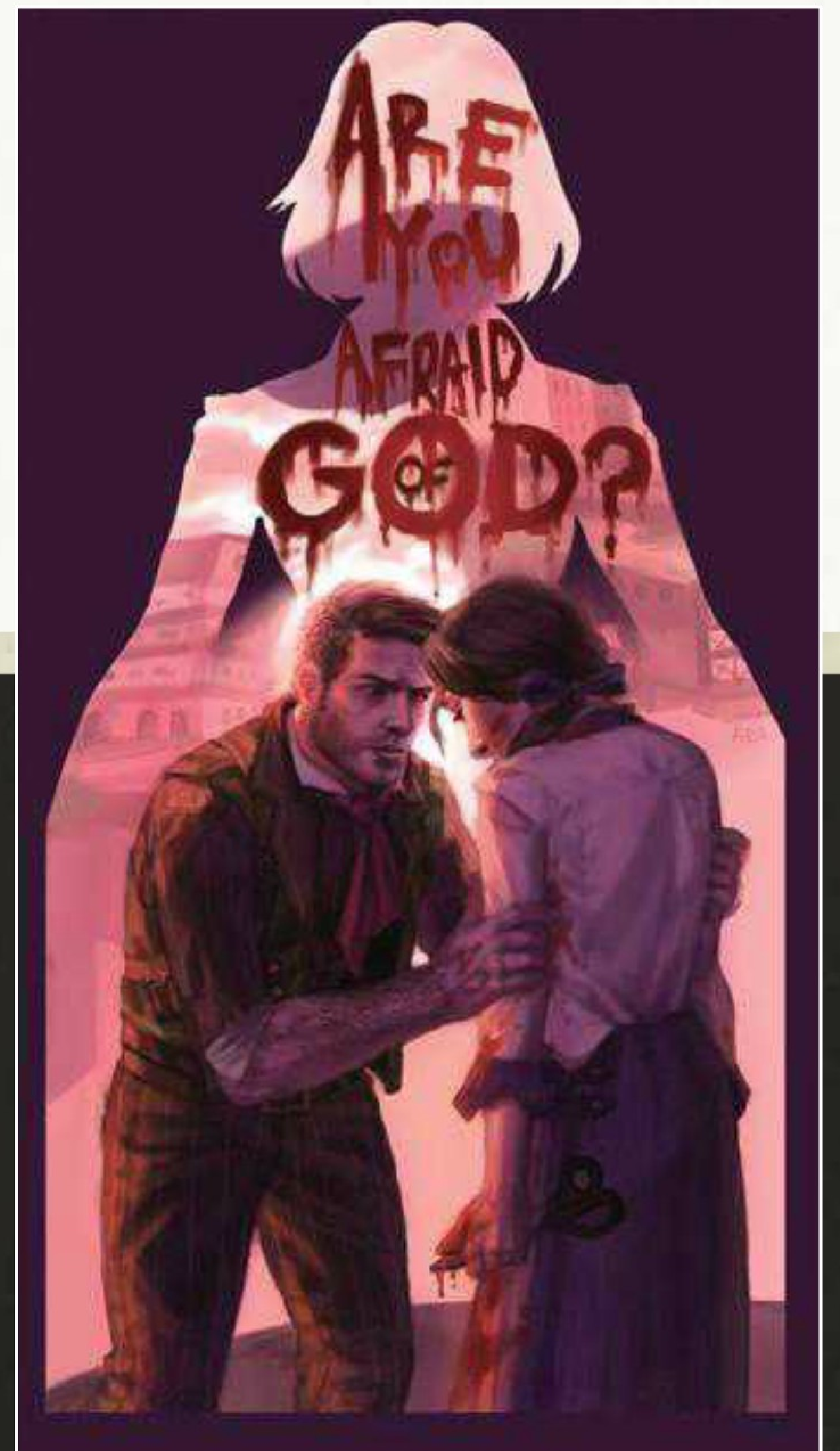
“从一个角度，你看到什么？”“死了。”

“从另一个角度呢？”“还活着。”

“这里有一个裂隙。”伊丽莎白说道，“对面似乎……没有林晨。”

“打开它，我们过去！”布克猜到了什么。

“好。”伊丽莎白点了点头，直接将裂隙拉到了最大。



裂隙的另一头，没有血迹，也没有尸体。

“克伦比亚已经变了，布克，当然，世界也是。”伊丽莎白说。

“被改变的应该不止一名武器匠的生死。”布克似乎很了解，“我们改变了世界的一部分，其他地方肯定会受到连锁影响。”

他的说法很快就得到了验证。刚被他杀死的那些老兵和纵火犯，现在竟然还活着，只是鼻孔不断流着血。他们记得死亡的经历，没有办法接受现在的复活，纷纷陷入了神智恍惚的状态。

在这个世界里，芬克依旧掌控着大局。只是，他将保安队长的职位交给了另一个人。布克两人一路寻回林晨的家，却发现这个中国人的状态也很微妙。

“林先生？”布克试图打招呼。

“你是谁？快回答！这机器太吵了！”

“我叫布克——”

“后退！这机器很危险！”

“呃，是菲泽罗伊派我们来的，我们可以谈谈武器来源的问题吗？”

“我要工具！我要让这个机器停下！但我去不了贫民窟！”布克留意到，林晨也流着鼻血，但他终究还是提供了一些信息。

“我们去贫民窟。”伊丽莎白说道，“讽刺的是，它就在芬克顿隔壁。”

“关于我的尾指，”在去贫民窟的路上，伊丽莎白说道，“我不知道为啥会少了一截，也许鸣禽会知道，但它没法说话。”

鸣禽，指的应该是那只怪鸟，“很抱歉……”布克应道。

“为什么道歉？你一定觉得我是某种……怪胎。我能让人起死回生，惟一的熟人是只怪鸟。”

“你只是运气不好罢了。在找到你之前，他们是不会停下来的。”

“为什么？我到底对他们做了什么？”

“你……吓到他们了。”布克只可以选择这个回答。

贫民窟中的境况比布克想象中的更加不堪：这里除了畸形铁桶中燃烧着的弱小火光，几乎就完全被黯淡的绿光和黑暗所覆盖。瘫坐在地上的人民徒劳地呼唤着食物、水药品和医生，最终得到的只是满地横飞的垃圾，以及不时可见的裹尸布袋。

路边的人们有的正相拥在一起互相取暖，有的藏在暗处进行着廉价的肉体交易，有的为了几块银币大打出手，有的偷偷烹调着某些不知名的肉块……布克挡住了女孩的眼睛，牵着她一路向前。

“兄弟，这就是他们的手段！”街道尾端，人民党的成员不遗余力地宣传着，“让你饥饿到除了乞讨说不出正经话，让你盲目到看不清问题的解决之道，让你执着到只想办法得到无上的银币，但却只能买到更多的不幸……黛茜·菲泽罗伊给了我们另一条道路，反抗吧，拿到我们的武器，芬克就会付出代价！”

星星之火，可以燎原。如果人民都开始反抗，后果真是无法想象。

林晨的工具会在哪里？只可能在封锁最为严密的警察局。好消息是，布克猜对了，他一路杀下去，几乎没有留手。坏消息是，警察局地底的这套工具，居然足足有一个房间大小。

“我们为人民舆论党拿武器，究竟是为了谁？”伊丽莎白看着工具，突然问。

“我们是在帮助自己。”布克和她一同停了下来。

“黛茜能改变这些吧？是吧？让这里的人们过上好日子。”

“这里的人们么，那当然。”

“我可以打开一个裂隙。”伊丽莎白下定决心，说道，“通往另一个房间，那里没有任何工具。”

“如果工具不在这，那只可能在林晨的店内。”

“是的，而且，”伊丽莎白俏皮地说道，“代替这里的工具，那边的这里还有着——”她边说边将裂隙拉开。

“空着的武器箱，很多，很多。”布克失笑道。



跨过第二个裂隙，到了第三个世界，布克首先听到的是隆隆的炮火声。

“他们来了！人民舆论党来了！”刚刚死在布克枪下的警察们都已经复活，喃喃地重复着这句话。

“你能感受到么？”伊丽莎白略显兴奋，“黛茜成功了！现实真的可以改变，我们可以成为其中一部分！”

“我可不想掺和进去，”布克明白政治的丑恶，“拿到了飞艇，我们就赶紧离开。”

跑出警察局，两人看到的是一片混乱：壮大了的人民舆论党从正面攻进了这里，地上是他们的呐喊，天上是他们的战艇。

战艇上广播的是菲泽罗伊的声音：“康斯托克说，贫穷没啥好抱怨的，如果你觉得不满，那么你就是叛教者，你堕入了原罪。哼，我来告诉你什么叫原罪吧：如果你打开水龙头却没有热水流出便是原罪，如果你每天工作 18 个小时却没法糊口便是原罪，如果康斯托克睡在山坡上的公馆而你却在草堆里安家便是原罪。但是，兄弟姐妹们，我要告诉你们，最大的原罪，是理所当然地接受这一切！”

拿到了武器的人民舆论党发起着轮番冲锋，布克谨慎地握着枪，提防着陷入疯狂的双方。有着磁斥护盾和闪电异能的他，并不害怕四五成群的武装小队，但假如来上一支部队，事情就难办了。

两人正穿过一条街道，一个人民舆论党的战士冒了出来：“布……布克·德维特，人民党的英雄！”他似乎不太相信自己的眼睛。

“你在说什么鬼话？”布克觉得有点不对劲，但对方却马上跑开了。

“快看这张海报！”伊丽莎白一指，“在这个世界，你是个英雄！”

听到此话，布克感到一阵突如其来的头痛：“我记得曾经带领人民舆论党，然后我，斯莱特和我……一把火烧了英雄之厅。”

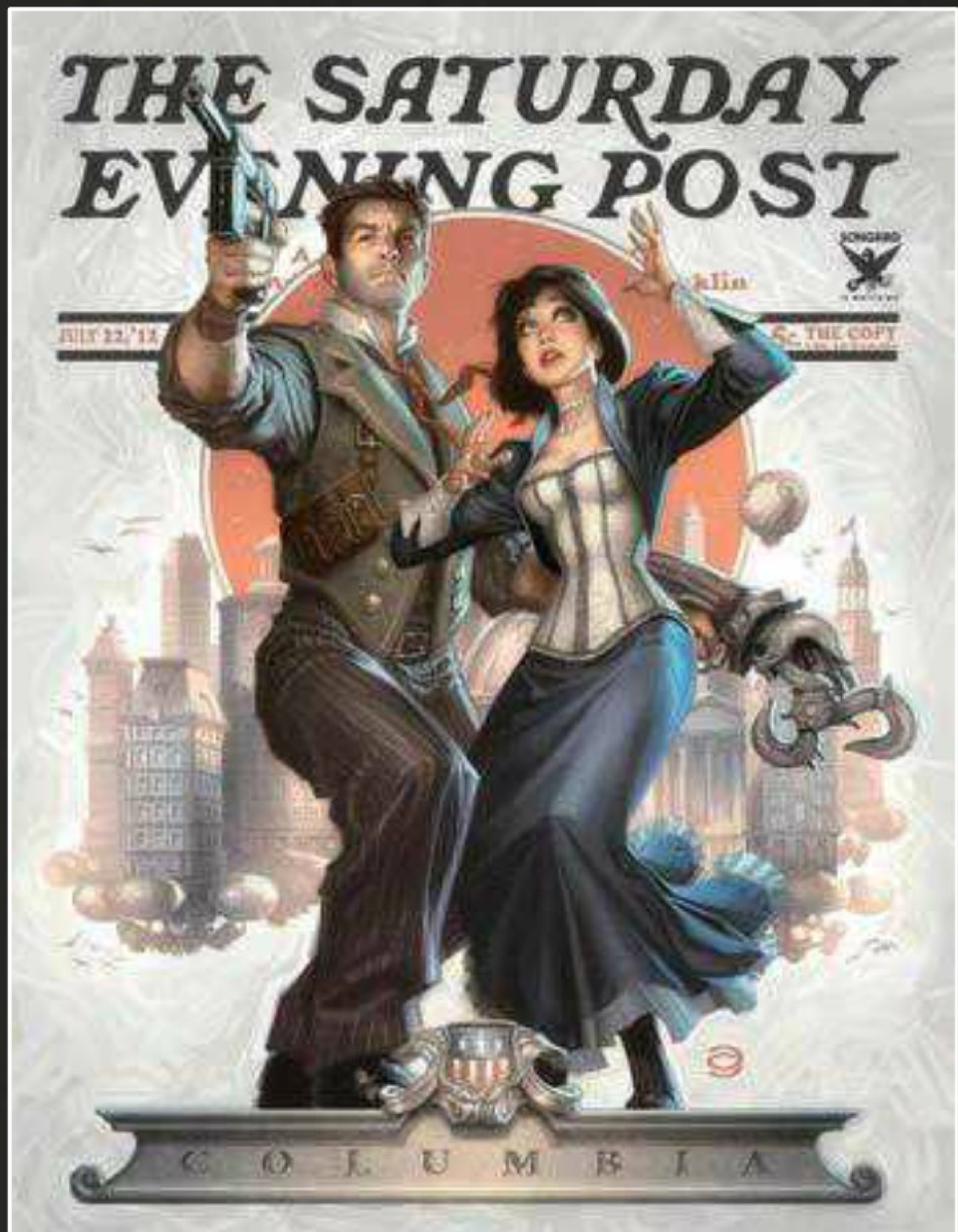
奇怪。这些事情有发生吗？没有？但又好像有？布克只觉得眼前一阵迷糊，世界出现了很多重影。“布克，你的鼻子在流血。”伊丽莎白关切地说道，递给了他一条带着馨香的手帕。

还有她……还要保护她。布克强忍恶心，用力地抹了抹鼻子。“很难想象，同一个地方有两种情况，同一个人有几种记忆。”伊丽莎白说道，“我们跃过了时间线，但记忆还有留存，所以会出现错乱。”

“嗯。”布克点了点头，他觉得好点了，“我们离开这里，去找菲泽罗伊吧。”

可是，菲泽罗伊似乎不想看到布克。至少，是不想看到活着的布克。两人刚来到贫民窟和芬克顿的交界处，就听到菲泽罗伊的广播：“布克·德维特在今天丧命。是他喊出了振聋发聩的人民之音！该站出来继承他的遗业了！是时候让芬克付出代价了！”

布克终于明白，那个人民党战士看他的眼神为啥这么奇怪，原来在这个世界中他应该已经死了。



“去芬克顿！让贵族在力量面前低下头来！将罪恶连根拔起，摧毁殆尽！为了人民，为了布克·德维特，为了人民舆论党！”身周满都是人民舆论党的呼声。

“在这个世界里，你是一位烈士。”伊丽莎白皱起了眉头。

“人民需要一个新的英雄。当这一刻到来，康斯托克和菲泽罗伊，或者布克·德维特之间的区别，就在于你怎么拼这些名字罢了。”布克冷冷地说。

为了掩人耳目，布克和伊丽莎白在芬克顿搜刮了兜帽和围巾。在这个处处都是混乱的世界，他们要尽量避免不必要的战斗。菲泽罗伊应该是带队去找芬克了，布克和伊丽莎白也跟着赶向芬克的办公室。

在林晨的武器店里，他们发现这位武器商人还是死了，他躺在地上，死得比在第一个世界里的时候更加触目惊心，惟一可以算是令人欣慰的，就是这一次他是和妻子一起死去，两人冰冷的身躯静静地相伴着，似乎预示着在去世前他们仍然对彼此不离不弃。

“不对……我不是故意的。”女孩掩住了嘴巴。

“伊丽莎白……”布克连忙将她带出武器店。

“我不知道，我是进入了人民党拥有武器的世界，还是我创造了这个世界。”女孩动摇了，“如果是后者，那我就是亲手杀死了他……”

“这跟我们没关系。”布克斩钉截铁，“你负责把裂隙打开，我们走过去——世界的发展，只是顺其自然。”

“上帝，我当时只是想去巴黎……我压根没想到……”

“你不可能知道这些事会发生。”布克关上了电梯门。

“这场大灾难肯定少不了我的责任，如果你要假装跟这场灾难毫无瓜葛，那是你的特权，但是……”伊丽莎白叉腰道，旋即被电话铃声打断。

“芬克？”布克拿起电梯内的电话。

“我见证过你的死亡，布克，亲眼所见。”说话的是菲泽罗伊，看来她已经攻占了芬克的办公室。

“听着，我给了你们武器，你欠我一艘飞艇。”电梯徐徐上升。

菲泽罗伊没有理他：“我的布克·德维特已经为人民舆论党牺牲了，你是个冒牌货！要么就是个幽灵。我的布克·德维特是个英雄，因为他为正义献身了，孩子们会乐于聆听他的英勇事迹，而你……你刚刚把这个美丽的故事搞砸了。”

电梯门打开，前面就是芬克的办公室。布克把电话一扔，冲了出去，但菲泽罗伊已经不见踪影，布克和伊丽莎白跑到了不远处停靠着第一夫人号的空中码头，才终于看到了目标。

在通往飞艇的登机室里有三个人影，一边是穷途末路的芬克和他的小儿子，一边是趾高气昂的菲泽罗伊。

“停下！不！不要！”芬克吓得连连倒退，甚至连年幼的儿子都无暇多顾。隔着玻璃门，两人看到菲泽罗伊步步逼近。

一时三刻间，布克找不到进门的路。菲泽罗伊举刀冲刺，狠狠地刺穿了芬克的心窝。

“杀死这个冒牌货，然后把他尸体烧掉！”喷出来的血将菲泽罗伊的脸完全染红，她指着布克说道，却很快发现周围已经没有了同伙。

女黑人一愣，随即便转身夹起一旁大哭的小孩。

“不！不要！”伊丽莎白敲打窗户，大喊。

“她会杀掉这个孩子的，布克，我们得做点什么！”伊丽莎白左顾右盼，看到一旁有个通风口，“你吸引她的注意力！”她用口型说道。

“这些就是你所谓的行动？黛茜？”布克用全身撞向窗户，怒道。一旁，伊丽莎白钻了进去。

“这些事非做不可！你看，这些人像杂草一样顽固，无论杀多少，总是不停地冒出来！”菲泽罗伊转了回来，面目狰狞地说道。

“你是以暴制暴，你没有改变什么……”没等布克说完，菲泽罗伊胸前突然透出一把剪刀的尖端，她圆睁着眼睛，按着胸前倒了下去。

“伊丽莎白……”布克隔着窗户，看着菲泽罗伊缓缓倒下，露出后面拿着血红尖刀的女孩。

“杀人的感觉一定会遗传的。”女孩手足无措。

“放轻松点，没事的……你做得很对。”布克只能这么安慰。

母亲与父亲

第一夫人号上。伊丽莎白早早地将自己关进了内室中。人民舆论党和芬克顿的警卫都乱成了一团，几乎没有人阻止他们夺回飞艇。

布克给飞艇的引擎预热，迟迟没有碰坐标调整轴，期间还敲了几次门，却没有得到女孩的回应。就当他快要考虑撞门时，他听到伊丽莎白走出来时的脚步声。

“他们就这么死了。”女孩换了一套蓝白色连衣裙，显得成熟干练，“你是如何做到的，将过去的所作所为忘掉？”

“我假装他们不存在，然后带着它们活下去。”

伊丽莎白点了点头，她将头发剪短了，扔掉了最后一簇，“所以，这对咱俩来说是十分关键的时刻。纽约，还是巴黎？”

布克深吸一口气，将航向坐标定位到了巴黎。他受够了，他知道自己的答案。

正在两人都如释重负时，舷窗外突然飞过一阵黑影。

“不，不，不不不！”随着伊丽莎白的叫喊，鸣禽长啸一声，直接撞到飞艇的正前方。

看着鸣禽亮红的眼睛，布克大叫：“找点东西抓牢！”他话音未落，鸣禽就毫不客气地用头撞穿了舷窗。

一阵翻腾。布克只觉得重心不稳，然后一头撞到了什么东西，吃痛之下，他很快就失去了知觉……

“布克，布克！”不知道过了多久，伊丽莎白的声音由小变大。

“布克，你不可以抛下我！”女孩的声音打进布克的灵魂深处。

被呼唤的男人睁开猛地眼睛，看到了冒烟的倾斜船体，和外面焦黑的巨大划痕。飞艇坠毁了。

“布克，那是康斯托克公馆。要想找到他的话，就应该从那里开始。”伊丽莎白指着远处，说道。

“我们真的要去找他？”布克甩了甩头，边找回重心边道。

“我们要离开这里，就绕不过他。”伊丽莎白的眼中写满坚定，“而且，我还有很多问题要问。”

从坠机现场离开，一路上两人看到，整个街区都陷入了逃难的恐慌中。决心撤离的飞艇司机，甩开情妇的西装绅士，忍痛抛下金银细软的冷艳贵妇……绝望地自杀的人们倒在了一起，每个人都瞪大着眼睛，脸上填满悲愤。

“菲泽罗伊不比康斯托克好到哪里，不是吗？”伊丽莎白帮一个死去的孩子掩上了双眼，说道。

“一旦人民沸腾，就没有人能够主导一切。”

“这都是我们一手造成的，是吗？”

布克无言以对。

通往康斯托克公馆的缆车上，两人又看到了那对屡屡给予他们帮忙的男女。

“我‘告诉过’你他们会来。”“不，你没说。”

“好吧，我正‘准备告诉’你他们会来。”“但你也没有。”

“我只是‘现在’没有。”“你确定是这样？”

“我‘曾经打算’要告诉你他们会来？”“没有。”

“做过假设？”“这不是假设。”

“他们疯了？”布克问。

“他们需要帮助，我刚刚才发现这两人是谁。”伊丽莎白说，“他们是吕泰斯姐妹，至少，她……发明了能让城市飘在空中的科技。”

“她？”

“嗯。他们似乎分别存在于不同的世界，可以说是同一个人的两个形态。”伊丽莎白解释，“我在书里读到说她死去好几年了。现在，他们成为了可以穿越各个世界的存在。”

在康斯托克公馆的门口前，两人看到了一条标语：“先知的子嗣将坐上王座。”

“他这是说我吗？”伊丽莎白问。

“我想是的。”

“那为什么把我关起来？”

“我猜你不是那种爱打扮的人。”布克理不清头绪，“或许他有些东西可以让你变得……讨人喜欢。”

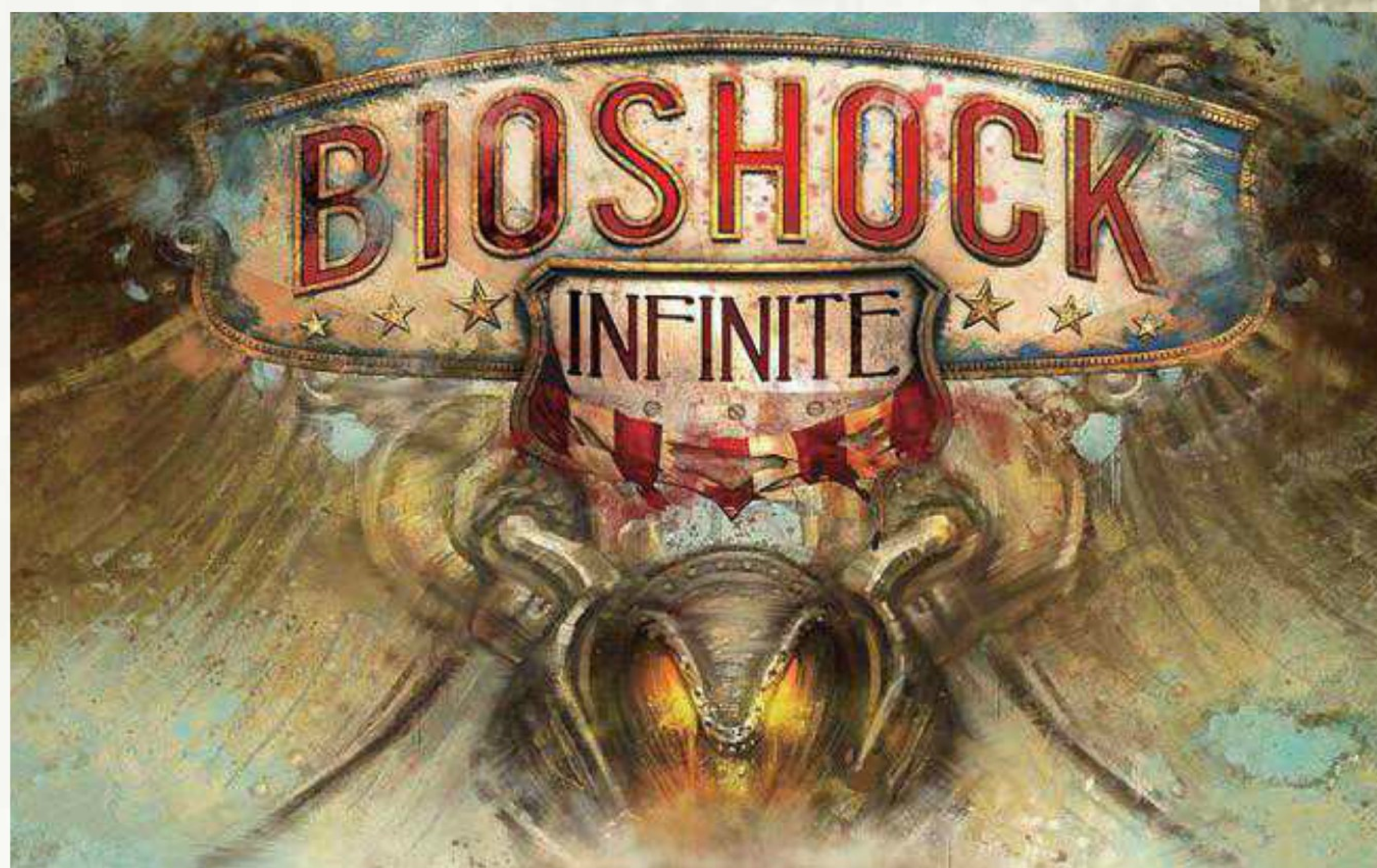
“我们还是进去寻找答案吧。”伊丽莎白走向大门，“我们直接去问他。”

“康斯托克夫人，见到你真好！”门上传来机械男声，“经历了 19 年前那场痛苦的死亡后，还能回到这里真是不容易。”伊丽莎白闻声推了一下门，“您今天的指纹和往常的不符，这是怎么了？”

“这装扮，让它把我和母亲弄混了。”伊丽莎白的衣服，是在第一夫人号的内室找到的。

“……你的母亲死了。”布克闷了一会，说。

“是时候去打个招呼了。”伊丽莎白梳了下头发，“我们去找她的坟墓吧。”



康斯托克夫人的墓地，显然是一个预先准备好的陷阱。

就在两人纠结着要不要破开透明棺材时，康斯托克的声音骤然响起："明白了吗，孩子？你选择跟随虚假的牧羊人，而他会引领你走上歧途！"几个碟状的装置从隐藏处出现，开始吸收伊丽莎白的力量，并灌注到棺材中的"康斯托克夫人"身上。

"我所做的一切都是为了爱！有哪头狮子在看到自己的幼崽陷入痛苦时不会屈服？"夫人浮起的尸体逐渐变成一只半透明的女妖，"可是，孩子不打不成器！要是你不听我的话，看你听不听妈妈的话！"

"你妈妈是个幽灵？"布克忙问。

"不是她！是他……他利用我的力量打开了某种裂隙！"

"孩子！你是我腹中生出的谎言，你是假的！"女妖咆哮着，开始复活墓地里的尸体。

"看来只可以一战了。"布克抬起手上的机关枪。



布克拥有的闪电冲击简直就是亡灵克星，这场对付异界怪物的战斗并没有预料中那么艰巨。

女妖在呼号声中倒下之后，很快就化作了一道似有还无的灵雾。

"过去与现在的分别只有时态而已。""活着的，曾经活着的，即将活下去的。"

"如果我们能够正确地理解时间。""那康斯托克夫人就是亦生亦死。"

"她能够感知到这一点。""感知但无法理解，这种状态她无法接受。"吕泰斯姐弟的出现，又一次点明了现状。

"快看！是脚印！"灵雾倏忽变成一个个脚印，伊丽莎白连忙跟了上去。

康斯托克夫人牵挂着的，是已被抹杀的真相。脚印带着两人经过一道道裂隙，还原了一段段记录真相的声音。原来，康斯托克夫人曾经怀疑过吕泰斯小姐和自己的丈夫有染，但这位克伦比亚的首席科学家却表示，先知本人完全没有生育能力，伊丽莎白不是他的孩子；原来，是芬克奉了先知之命，杀死了康斯托克夫人，嫁祸给了当时的仆人菲泽罗伊。后来他又伪造出了一场意外，弄死了知道伊丽莎白来历的吕泰斯姐弟……

灵雾脚印将两人再次带到康斯托克公馆前，化身回一个女妖，只是这次没有了愤怒，只有疑惑。"先知为了保守秘密杀了我，我怎么还存在着？"

"我对不起你，康斯托克想利用我的力量将你带回来，但这一切都脱离了真实。他只是假装爱着你，正如他假装爱着我一样。"伊丽莎白双手合十，跪在地上说道。"我不是你丈夫的杂种，我也是受害者。可我现在已经不再受苦了，我们必须原谅彼此，因为还有人比我们更惨。"女孩语气坚定。

"去弄清楚吧，孩子。"女妖化作一道青烟，撞开了公馆的大门。

鸣禽的阻挠，既是偶然，也是必然。当两人经过公馆内的护城栈桥时，这只康斯托克的忠实仆兽怒啸着出现。

布克虽然有着超能力，但双方体型差距太大，怪鸟飞临而下，直接就将他按倒在地。

"伊丽莎白，快跑！"正面对抗，他几无胜算。

"布克！"伊丽莎白的脸色从关切变成坚毅，"停！快停下！别伤害他！抱歉……我不该走的，不该走。把我带回去吧——"

女孩张开双手，"把我……带回家，好么？"

怪鸟的机械脑袋响起了一阵思考声，眼睛慢慢由红变绿。它一把虏起女孩，头也不回地飞走了，只留下被伤得不轻的布克。

不！布克在心里喊着，晕了过去。

—★ 拯救，或是救赎 ★—

首先传来的是一阵敲门声，接着，大门洞开。

"把女孩带来，债务就一笔勾销。"说话的是姐姐，罗莎琳德·吕泰斯。"……交出那个女婴。"这是弟弟，罗伯特·吕泰斯。

是他们给我的任务。但……女婴？女孩，女婴……这是两段不同的债务？伊丽莎白？安娜？

布克骤然惊醒。"伊丽莎白！"他喊出声，发现女孩已经不见了。

肾上腺素上升。这个久经沙场的战士跳了起来。他沿着护城桥朝着康斯托克的公馆跑去，中途却突然看到了漫天飞雪，而如今时节是温暖的七月。七月飘雪，一切都不怎么正常。

他一路小跑，路边一个小型裂隙传出里伊丽莎白的声音："把你的手拿开！将我带回塔里吧，求你了！"这应该是发生在过去的事情。但……这还是之前的世界么？

带着疑问的布克很快就看到了一个巨大的雕像，雕像的主人居然是伊丽莎白……成年的伊丽莎白。"有些人梦想着金钱，有些人梦想着爱情。而我的父亲，他的梦里是毁灭与消弭。我们得到了伊甸，却将其变成罪恶之地，我们配得上救赎吗？"雕像播放的，是成熟女子的声线。

布克有种不好的预感。他应该来到了第四个世界，在这里，伊丽莎白似乎成为了新的先知。他绕过雕像，又听到了小伊丽莎白的声音："请告诉我这是什么地方？把我带回塔内吧。"一个冷酷男人的声音："现在已经晚了孩子。你的父亲给了你温馨的家，你却选择毁掉它……""他不是我的父亲！"

布克加紧了脚步，下一段声音很快传来。"求你了！我不明白！啊！啊……不，别！不！请，请告诉我能做什么！求你了！"她似乎遭受了极大的痛苦。

"孩子，愿意和我一起祈祷吗？"康斯坦克的声音响起。"他们在伤害我！求你了，让我走吧！""我和博士们会治好你。""我没有生病！""你的灵魂病了。我要做的是让你发挥出潜力。"冷酷的声音——某个博士接过话头："我会照顾你的，来戴上这个……""滚开！""你一直目中无人啊。德维特把你丢在这里了，忘了他吧，亲爱的。"

"他会来的！"小伊丽莎白歇斯底里地大喊。布克恨不得背后生出翅膀。

"先知，就算我们治好了她，你觉得她会按我们说的做么？""我的女儿有两个毛病，博士。一个是你们要用科学治愈的。而另一个却是灵魂天性所生之苦难。""什么苦难？""希望。要用时间磨灭的希望。"

"吃饭，亲爱的。""我不饿！""已经六个月了，你迟早会饿的。要是你想等来德维特，那就只会饿死。来吧……"在这个世界，小伊丽莎白似乎做了长久的斗争。布克跨过了刚刚那个裂隙，同时又跃过了漫长的岁月。

坚持住。布克想回去，他一定要回去。他跑得更快了。

成年伊丽莎白的声音传来："有人曾许诺说会打破我的枷锁，给我自由。可最终，他只

是利用我满足还债的私欲。我不喜欢先知，那个人处处都比他好，但那家伙却是虚假的牧羊人，当狼群到来时，他再无踪影。我要完成先知的工作，当我变成新的先知后，我便注定要以业火涤荡罪恶之地，为上帝降临做好准备。”

布克继续加速奔跑，穿过了满布精神病人的走廊，突破了被守卫封锁的大门，然而当他最后乘搭电梯来到目的地，却发现道路通向一个残破的大殿，殿尾的大门敞开，门前的高台上站着一个身穿蓝色连衣裙的女士。

“如你所见，布克。在过去的岁月中我一直徒劳地挣扎，有反抗，有绝望，有妥协，有全盘接受，也有完全否认。这些年，我已经竭尽全力把你带到这里了。”那是一把苍老的声音。

“伊丽莎白！我不明白！”布克缓缓走上前，“我听见你在尖叫，我是来救你的，我们——”他的声音因对方的面孔戛然而止。

“来，拉住我的手。”伊丽莎白的脸上满是沧桑。她已经老了。

布克被她拉出大殿。夜色之下，来自天空的飞艇攻进了纽约，四处一片火光。

“使我崩溃的不是折磨，不是教化，而是时间。”年老的伊丽莎白看着布克，说道。

“我来了。”布克吁了一口气，说道。

“在这里，鸣禽一直阻止着你。”

“是的。不过我会找到办法的。”

“在这个世界，太晚了。我为了完成你的愿望而将你带到这里。把这个给她。”她缓缓地出一张纸板，上面是不知名的文字，“这是给她的，她知道怎么读。”

“这是……？”

“一个建议。关于，如何不变成我。”说完，她拉开了一条新的裂隙。

刚碰到地面，布克就知道自己回来了。1912年，克伦比亚内。暂时还看不到鸣禽。他知道这次应该赶得上。

布克往前探索，很快就发现，这里是一个实验室。隔着封闭窗，他能够看到几个博士在忙碌着，而躺在中央试验床上的正是不久前从他身边被掳走的伊丽莎白。他毫不犹豫地开枪，毁掉了周围大部分的设施。

警铃大作，封闭仓打开，布克救下了备受折磨的女孩。

“他毁掉了赛芬装置！这样她就可以打开那些该死的东西了！”博士们的声音带着恐慌。

“找到你了，没事了。一切都会好的。”布克看着女孩，说道。

“先知的飞艇就在外面，叫先知之手。”伊丽莎白的声音中还带着些许颤抖，但正在缓缓地褪去。

“你要杀了他？”

“你看到我们的未来了，在那里，整个世界都不会好过。”

“我阻止不了你。所以，让我来吧。”布克扬起枪，带着女孩杀出了实验室。



两人来到了码头，并驾驶着驳船，缓缓接近先知之手。在之前，他们经历了一场杀戮，接下来，他们还必须杀死更多的妨碍者。

“你觉得，我们还能够得到救赎么？”伊丽莎白问。

“我只知道，这个是解决一切的方法。”布克递上了纸板。

伊丽莎白仔细地瞧了瞧，然后缓缓说道：“布克，你畏惧上帝吗？”

“不，我只畏惧你。”在来到这个空中之城后，事情发展实在超越了布克的想象，但更令他震惊的，还是伊丽莎白的力量。

经过一番厮杀，两人终于在先知之手内部的一个洗礼池前，看到了康斯托克本人。

先知黑袍白须，一脸威严。他毫不在意布克的枪头，等待着两人接近。

“退后，我来了结这个。”布克说。

“不，这是我和他之间的事。”伊丽莎白坚定地说道，“我必须这么做。”

“天啊，你长大了。”康斯托克看着走近的两人，说道。

“告诉我，我是什么。”女孩问。

“我做的每一件事，每一件都是为了确保你的安全。”康斯托克精致说，“你将继承我的名号，你将毁灭罪恶之地……”他看向布克，“德维特，我真是笨蛋。我用了无数警卫去阻止你，但实际上，我只需要告诉她真相就可以了。”他又看向伊丽莎白，“孩子，问问他，你的尾指究竟是怎么了。”他伸手拉住伊丽莎白。

“放开她！”布克忍不住冲上前去。

“告诉他！虚假的牧羊人，告诉她真相！”

“她是你女儿！你这狗娘养的！你抛弃了她！值吗？啊？你得到了自己想要的吗？说啊，说啊！”布克一把掐住康斯托克的脖子。

“这就结束了。”康斯托克很是平静。

“什么也没结束！你监禁了她一辈子，你砍掉了她的手指，还把责任推给了我！”布克越来越愤怒，他将康斯托克按倒在洗礼池内，久久地按着……

“布克，够了！”伊丽莎白大喊，但他没有停下。康斯托克的身体抖动了几下，便停止了呼吸。

“你杀了他。”伊丽莎白说。布克愣住，他快速松手，一时之间也接受不了，“他什么意思？他说我的手指怎么了？”

“我对你发誓，我完全不知道他说什么。”

“你鼻子……流血了。没错，你就是记不住。”

翔于高空，葬于深海

康斯托克死了。就在两人不知所措的时候，外面传来了飞艇接近的声音。

“你没机会将女儿送上王座了，我们会把她送进坟墓！”原来人民舆论党开始了对先知之手的进攻。

只是，他们并没有高兴太久。随着一下贯彻云霄的叫声，鸣禽接踵而至。

“是它！”伊丽莎白说道，“我知道怎么控制它！”

布克从另一个世界带来的卡片派上了用场，伊丽莎白注意到鸣禽其实会受到声音的操控，而只要通过藏于飞船舰桥处雕塑中的排笛吹奏合适的乐曲，就可以让这个强大的怪物遵从两人的指令。

运用着超能力，加上各种裂隙，最重要是还有鸣禽的帮助，两人经过一番苦战，终于打退了人民舆论党的疯狂进攻。

最后，伊丽莎白站在先知之手的船头，看着前方曾经囚禁着自己的纪念岛。“这个塔里，有着抑制我能力的装置。鸣禽将它推倒吧。”她徐徐说道。

“这就是你想要的吗？”

“只有这样我们才能找到真相，关于我的手指，关于康斯托克。”

按照着指令，体型庞大的怪鸟只用两三下就粉碎了天使雕像，伊丽莎白的力量也随之得到了解放，关于这一切冲突的真相，也随之暴露在她面前。

伊丽莎白运用完整的能力，将布克带到了一个满是灯塔的海上。布克知道，他们越来越接近真相了。

“那是成千上万的门。”伊丽莎白指着灯塔，“他们通向任何地方，只要做出选择。”

“什么意思？”布克觉得自己跟不上女孩的思维。

“它们是无数的世界，各不相同却又彼此相似。”伊丽莎白知道布克不懂，她拉着他，走过了一扇门。

门的对面依旧是万千灯塔。在灯塔前面，有着万千个布克和伊丽莎白。

“是我们。”布克吓到了。

“故事永远从一座灯塔开始。无论如何它都会发生，虽然发展会有不同，但都有一座灯塔，一个人和一座城市是不变的。现在是这样，曾经是这样，将来是这样。”

“不同与不变……但选择有很多？”

“它总是将我们带到同一个地方，开始的地方。”

“我不明白，我们这是要去哪？”布克感到更加糊涂。

“布克……你已经到了。”伊丽莎白拉着他，又穿过一扇门。

门的对面有浸到脚踝的流水，一个负责洗礼的黑衣教士。不同的是，这里是野外。

“等等……我来过这个地方，大概 20 年前。这是参加伤膝河战役之后，我当时在……”布克喃喃道。

“你准备好消除过去了吗？你准备好清洗你的罪孽吗？你准备好重生了吗？握住我的手。”教士伸手道。

“不，我不想这么做。”

“可你已经做了。”

布克犹如行尸走肉一般走到教士身前，黑衣人用力地接过他的手。“你要把过去抛在身后，在羔羊之血里重生吗？”

“不不不，等等——停！停下！快走开！走开！”布克突然大嚷。

“你没做完。”伊丽莎白表情复杂地说。

“这些门就是裂隙对吧？开一个通往巴黎的，我只想这一切赶紧结束。”

“不，在找到康斯托克之前都不会结束。”

“康斯托克死了。”

“不，他还在这里。来，这边。”伊丽莎白拖着他再走过一扇门。

两人回到了布克几次昏迷中所在的那个场景。敲门的罗伯特・吕泰斯已经走了进来，颇为绅士地等待着。布克的身前有一张婴儿床，上面躺着一个活泼健康，吮着指头的女婴。

“等等……不，错了，这是什么？我记得，这里没有婴儿……”布克受到一阵强烈的冲击，“不！没有女婴，就算有，我他妈也绝对不会给这个家伙！”

“如果你不交出孩子，就永远离不开这里。”

“把那女孩带来，债务就一笔勾销。”吕泰斯继续重复。

“不……”女婴实在太美，布克忍不住将她抱了起来。她有一双天蓝色的眼睛。

“随你在这等多久。但最终，你还是要把婴儿交出来。”

“你是怎么知道这些的？”

“我可以看到所有的门，和门后的东西。在一扇门后，我看到了康斯托克。”

布克知道自己没有其他办法。他挣扎良久，还是将女婴交了出去。

“债务还清了，康斯托克先生清除了你的一切罪孽。”吕泰斯说道。

“没有什么女婴！交易是，我去克伦比亚将伊丽莎白带回来！”

“布克，你在流鼻血……”伊丽莎白轻轻地说道。

“康斯托克死了。”在另一扇门口，布克疲倦地重复着。

“死了？你是说像他夫人一样？不，他在无数世界活着，只有让他在一开始就没有‘活过’，这件事才会结束。”伊丽莎白说着，将布克带进这扇门内。

那是一条小巷中，吕泰斯带着一个男人，男人手中抱着女婴，三个人正准备穿过一条裂隙。

“嘿！交易取消了！听到吗？交易取消！把她还给我！”布克下意识大叫。他追上去，却震住了：抱着女婴的男人是年轻的康斯托克！

“把她还给我！你这个狗杂种！”布克冲上前去，抓住了康斯托克的手臂。

“好了，走！”裂隙对面站着的是罗莎琳德・吕泰斯。

“不……不不不！安娜！安娜——”康斯托克和罗伯特一同用力，试图挣脱布克。

“关上那机器，快，关了它！”终日借酒度日的布克拉扯不过，看着康斯托克跨过了裂隙。

“把我的女儿还给我！不——”布克徒劳地伸出手来，女婴也好奇地想拉住他的手。

裂隙快速关闭，女婴也迅速淹没在裂隙中。

“蓬！”裂隙完全关上，女婴的右手指尖刚好还留在外面。两个世界之间被切断了联系，而失去了和原本肉体联系的指尖也随之被留在了这个世界，于墙壁上泛起了一小朵血花。

“安娜，不……对不起，对不起安娜，对不起……”布克嚎啕大哭。他想起来了，接下来他悔恨地过了十多年，直到罗伯特再来找他，给他一个赎罪的机会……

是的，因为康斯托克借芬克之手杀死了吕泰斯姐弟，所以他们想纠正以前的错误。被杀死了的他们成为了康斯托克夫人一般的存在，他们让布克用旧的记忆制造新的记忆，让他的大脑接受救回女孩的“事实”。然后故事每次都会开始在灯塔外，布克在无限个世界中，都要去解救安娜——也就是日后被当成是康斯托克女儿的伊丽莎白。

“只剩一条路了。我要回到康斯托克出生的时候，然后把这个狗娘养的闷死。”布克恶狠狠地说道。

“布克，”伊丽莎白加重语气，“你确定要这样做吗？”两人站在了最后一扇门前，女孩按住了布克推门的手。

“我必须这样。只有这样才能挽回我对你做的一切。”

两人各怀心事走过了大门。

对面，依旧是伤膝河后面的洗礼池。

“布克・德维特，你准备好重生了吗？”黑衣教士庄重地问道。

“这是什么？为什么我们又回到这了？”布克隐约窥探到了真相。

“这不是同一个地方。”伊丽莎白……等等，是另外一个伊丽莎白说道。

“你刚刚选择了走开，但在另外一个世界里，你没有。”出现了第三个伊丽莎白。

“你接受了洗礼，你重生了成为了一个完全不同的人。”第四，第五个伊丽莎白走进了布克眼前。“这需要一个结束，让它从来不曾开始。不止这个世界没有，在所有世界都没有。”

“把他闷死……”布克说出了声。

“你将使用什么名字？”黑衣教士的询问传来。

“他是扎卡里・康斯托克。”一边的伊丽莎白说，“他是布克・德维特。”另一边的伊丽莎白道。

“不，这都是我。”布克大彻大悟，缓缓躺到水中。

伊丽莎白们忧伤地，温柔地，决绝地将他按倒在水里。

他死了。康斯托克死了。

第五个伊丽莎白消失。第四个，第三个，第二个……最后，只剩下最初的，也是最真实的伊丽莎白。

或者说，是长大了的安娜。

终结，或是起始

终焉之时，缘起之地。

没有父，即没有女。

没有混乱，则没有循环。

没有伤膝何之战，没有康斯托克，没有被夺走的女孩，没有平行的世界，没有一次又一次的任务……

1893 年。布克和年幼的安娜相依为命。

有了闲钱后，布克想带女儿去一趟巴黎。



何为怀石料理？

什么是怀石料理？这个问题或者会被一些吃货笑话，因为这种料理实在是太常听到了。吃货们的答案大多都会类似于“怀石料理就是日本的一种传统料理，东西很少很清淡，却很贵”。这样回答不能说全错，也不能说全对。怀石料理的确很贵，分量也十分少，但大家知道它贵在哪里吗？又为何如此量少呢？这就要与日本人对于“食”的文化相挂钩了。

说到“食”，一些不了解日本食文化的人会觉得“怀石料理东西又少又贵，根本是让人显富才会去吃的”。的确，以“民以食为天”自居的中国人民来说，的确是十分“懂吃”的一个民族，但对于食物、料理的“美味”与“价值”却与日本人有着很大的区别。中华料理讲求“量大”、“味浓”。首先吃东西的大前提就是要吃得够饱，再来是味道要够浓厚能刺激味觉才叫好吃，然后食物要有热量、要煮熟，这才能满腹而暖胃。而日本人对于“美味”的定义，则是材料的新鲜、食材原有味道的保留、烹调方法对于食物营养的调节、进食的次序、甚至食物与器皿的摆设，都是影响日本人对于一道料理的评价。而正宗的怀石料理可说是完美体现了以上各点。

怀石料理之所以叫做“怀石”，源于禅道，日本僧人在进行断食修行的时候，使用生火煮石然后抱在怀中取暖的方法，避免“饥寒交迫”。因此怀石料理最开始是庙宇饮食，清淡且节俭并暖胃，形式为三菜一汤，而随着时代的变迁，后来发展为宴请宾客的高级料理，大多增加至五菜一汤，但依然保留了其味淡量少的特征。

要说怎样的怀石料理才是正宗的，这个的确很难说。怀石料理有着太多的流派，各家有着各家的特点，取材、上菜顺序、盘面摆放、选用器皿等等都不尽相同。要说体验正宗怀石，可能重点不在于大家面前的菜肴，而是怀石料理所带来的艺术意境。它之所以量少却又很昂贵，成为日本料理中最高级的宴会料理，就在于其艺术感。是否有在电视中看过这样的影像？在拥有古典日本风的建筑中，食客在屋内一边享用着一道道如艺术品精致的料理，一边欣赏屋外优雅的、古色古香的日本传统庭院，在这样一个恬静自然的氛围中进餐，是多么的悠闲多么的雅致，仿佛脱离了现实中的种种烦恼。

为了显现其高雅的艺术感，怀石料理都使用精致的器皿，而这些使用的食具、又和菜色的摆设、色彩搭配紧贴着季节的变化。怀石料理讲究季节性，而最能带出季节感的，则是食材，料理中的每一种食材的挑选都必须体现出季节的变化，主要着眼于“当季”、“新鲜”。“当季”指选用的食材均是当季出产，并且多半选用当地的独有食材，因为合季节合地域，所以怀石料理就能带给食客们“新鲜”的口感。除了主食鱼鲜必须挑选当季最肥美的品种外，作为配菜的野菜也一样讲究。在春天，料理的盘面会以樱花来作点缀，材料多选用刚发芽的春笋、野菜，食材的鲜与嫩让食客充分感受到春天万象更新的意境；到了夏天，色彩则换成了青翠嫩绿，器皿改用透明玻璃以营造冰凉感觉，带给酷热中的食客一点清凉，食材以水果、果类蔬菜为主，尤以鲜嫩多汁的番茄最为常见；秋天丰收之际，厨师会准备上可口的海老芋、栗子，盘面装饰再配以一页枫叶来营造秋意……怀石料理，代表着厨师对食物的执着，食材、食具、盘面、意境，每一个细节都代表了厨师的心意，对季节的诠释。食客们在品尝料理的过程中，不仅通过味觉来感受季节之味，常吃怀石料理的人，还能通过视觉上感受到四季的变迁，吃罢感觉就像融入了自然之中，仿佛能跟随着料理食客自身也经历了一场四季的变化，这是一种心灵的感受，也是日本人的饿生活艺术与美学，充分体现了日式料理重视与自然互动的精神。

常吃日本料理的人都知道，日本料理多为生吃刺身，就算是烹调也只使用少量的调味，这是为了讲求“薄味”，不添加任何调味料，让食客体验到食材最原始的鲜味，可谓真正达到与大自然融合的境界，这种对食物的迷恋、坚持与尊重，日本人可谓不出其右。虽然怀石料理各流各派，烹调方法各有差异，季节变化性强，却始终以回归原始味道为宗旨，追求恰到好处烹调，源于时令与新鲜。怀石料理的烹调讲求 4 个“五”，分别为“五色、五法、五味、五感”。五色为料理中的色泽层次，红、黄、绿、黑、白五种颜色，并运用生、炸、烤、煮和蒸 5 种烹调方法，做出味道又淡至浓的 5 种口味、由冷至热的 5 种口感，色香味都富有层次，让人视觉上感到赏心悦目，嗅觉和味觉感受到多层次享受，再配合上周围宁静的的进食环境，食客自然而然地就能够达到心境平静的境界。

现在的怀石料理一般与宴请宾客的会席料理相结合，上菜顺序依次为：“先附”为开胃小菜，味道清淡而口感清新；“八寸”为小前菜，多为季节性的小野菜搭配一款寿司的形式；“向付け”就是生鱼片，份量



▲追求季节时令的怀石料理。



▲在这种环境进食真可谓享受人生啊。



▲吃的礼仪，记得是由前而后、由左至右哦。



▲称其为艺术品一点都不过分。

1~2人；“炊き合わせ”是把蔬菜、肉、鱼、豆腐等食材切小片焖煮；“盖物”则为用有盖的器皿盛的菜，一般是蒸的食物；“烧物”是味道较浓的烤鱼；“酢肴”是经过醋调味的小菜；“冷鉢”是下面用冰块或冰镇过的器皿来盛放的食物，有凉面、虾蟹肉等；然后是带有酸味的汤“中猪口”、烤制的牛肉、鱼等主菜的“強肴”、米饭“御飯”、酱料调味的“香物”、浓味的酱汤“止椀”、餐后甜品的“水物”，吃完这一轮下来，即使每道菜的量都很少，但其实要吃完这么多道菜也是蛮费时间的，怀石吃个2个小时可谓十分平常。

怀石料理需要用五官去品尝、感受、欣赏，它不仅仅是一顿料理，也是一门艺术。对于日本人而言，吃怀石料理更多的是一种饮食艺术的表现，不为吃饱，而是为了享用料理所带来的艺术意境。

国人如果只为填报肚子，就真的不推荐吃怀石了（笑）。



日本店铺遭受“恶作剧写真”恐怖袭击

今年的夏天真的是热得让人难受，国内纷纷出现“晾在外面的被子被烤焦”、“打碎鸡蛋撒在地上能煮熟”等让人哭笑不得的消息，虽然不知真伪，但也给予了大家在炎热中一点好心情。而在日本，部分地区气温高至40摄氏度，而一些爱玩的日本年轻人可能也被热晕头了，陆续地有人做出让人无语的事情，而其中对社会带来明显影响的，就是最近闹得火热的“悪ふざけ写真”。

“悪ふざけ写真”即“恶作剧照片”，事件起因是7月18日，日本大型连锁便利店罗森（LAWSON）的一名职员，把自己睡在装冰淇淋的冰箱里的图片上传到社交网站面书上。此图片引起广大群众关注，并纷纷有人觉得很有趣而相继仿效。由一开始模仿躲入工作地方的冰箱开始，逐渐演变成店员故意给打工的店铺找麻烦，其中有睡在汉堡堆里的“汉堡王”员工，用Pizza饼的面饼贴在脸上的“PizzaHut”员工，他们把记录恶作剧的照片上传到面书、推特等大人气的社交网站，吸引了许多人的点击与传播，而这一连串轻率的恶作剧行为，不仅仅让这些店员受到解雇的惩罚，还给予很多店铺负面的影响，其中有的店铺暂时关门，给顾客们公开致歉，甚至还有品牌合约的解约等，让这些店铺、企业遭受了巨大的经济损失，有的企业采取法律手段对恶作剧员工进行高额罚款赔偿，赔偿额高达2000万日元。这一连串坏影响在这两个月几乎是几天就上一次电视新闻，恶作剧员工们事后受到的处罚也是但这种恶作剧照片却是一直在更新，未有停止消失的迹象，甚至有越玩越起劲的趋势。

到底这种恶作剧有趣在哪？为什么能吸引这么多人不计后果地继续犯错？有相关研究员分析了年轻人的心理状况后认为，首先“缺少社会认知度的年轻人，没有意识到在自己的工作场所进行恶作剧并分享出来的行为会给周围带来多少的麻烦”，换言之，年轻人们认为在他们的工作场所做的这些事情是他们的“自家事”，未曾想过任何其带来的后果。本来在自己的工作场所，稍微搞一些恶作剧可谓十分平常，相信有相当大部分的人都或多或少有做过。面对着日复一日重复的无聊工作生活，这算作是一种自娱自乐的自我调节。但当这些恶作剧分享出来后，其性质就改变了，不再是自娱自乐，涉及到所在企业的也将一起付起相应的社会责任；其次，“年轻人活泼张扬的个性，使得他们想做出一些特别的事情来彰显个性”，这就是人们期望突显自己与众不同的心理在作怪了，通过做一些怪奇的行为来吸引大家的眼球，引起周围的注意，如果能收到来自大家的吐槽信息可就最好不过。有IT从业者认为，除了年轻人自身问题外，SNS渗透到人物的生活中也是一个主要原因。现在智能平台能很容易地登陆社交网站，人们可以随时随地把文字、图片分享到互联网上，但他们在并不了解互联网的强大力量的情况下接触到SNS，不知道其所分享的信息在互联网上的散播能力，对于公布的信息可以被全世界的任何互联网使用者看到这个风险很少或者完全没意识到，觉得这些信息只有他们小伙伴圈子里才知道，这是他们伙伴群内的闹着玩，所以才会发生这种事情。类似的，这种过于轻率地使用SNS的情况不止日本，在国内的微博圈也十分普遍，爆出一些缺乏后果考虑的微博引来无数人关注，然后才匆匆忙忙删除微博的蠢事已经不算稀奇事。



■事件起端。





■竞相模仿，日本多处店铺内发生冰箱“被入侵”事件。

说到朋友圈，就不能不提到日本人那近乎病态的群体意识，也是诱发恶作剧照片的要因。日本人重视群体意识，无时无刻都在想法设法在群体中占一席位。因为他们清楚知道，在一个群体中处于沉默的一方，往往很容易受到群体中其他成员的排挤、冷落，这使得没有太突出能力的年轻人总爱去自己制造些笑话，只是为了在朋友聊天中能多个话题。从涉事者多为生活鼓噪的企业底层打工者就可看出这一点。而SNS上自己发布的信息能吸引到多少个“赞”，又增加多少个“粉丝”，也会成为毒瘾一样驱使这些人去做些更荒诞的事情。



■小哥，天气热也不能这样搞啊，我还要吃冰激凌的……



■汉堡堆中的青年



■这是否日本的教育问题，就不便在此讨论了

“恶作剧照片”事件让各个店铺闻风丧胆，纷纷在招新员工的合约条款中加入“不准躲进店内的冰箱里乘凉”、“不准玩耍店内一切商品”等等这种平常来说绝不可能犯的条款，真的让人哭笑不得。而“恶作剧照片”风暴近日也有刮出日本本土的趋势，周边国家甚至远在欧美也开始有人模仿起来。借此呼吁一下，请大家利用SNS分享图片前，先考虑一下后果。

朝日新闻学英语 app

日本如中国一样，都是属于非英语系国家，而英语作为世界通用语音，学好它等于给自己多生出许多出路，再加上日本战败后被美国扶持，英文教育很早就被加入到一般教育中去。但总所周知的，学习一门非母语系的外语并不容易，日本人也不例外，即使早早地就开始了英文教育，但要普及到一般民众中去依然不太可能。

有没有什么方法能够快乐地学英语而又不耽误太多工作及学习其他知识的时间呢？基于近年智能手机的高速发展，各种实用的应用程序纷纷为人们的生活带来各种便利，而掌上轻松学英语的 App 也不少，林林种种的英语学习 App 甚至让人不知选择哪一款好。想要在闲余时间学学英文而又实际有效果，在娱乐中学习是最适合的了。近日，日本朝日新闻社就以想学英语的读者为对象了，推出 了一款的 App “AWS (Asahi Weekly Select)”。这个 App 将会由朝日新闻社从英日双语的新闻周刊《Asahi Weekly》中抽出人气内容作为更新的阅览内容，其中包括了朝日新闻的专栏文章“天声人语”的英日双语版本、“Movies”介绍最新的电影资讯、英文版的人生咨询“Annie' s Mailbox”，还有收录日常生活及工作场所常用用语的英语专栏“Say it Right”，搭配标准的英语发音以帮助使用者纠正自己的英语发音。

在学英语中还能看到各种娱乐资讯，在学习中也可进行娱乐，应该会让你的学习外语之路不太鼓噪。这个精致有趣的 App，除了能让学习不鼓噪外，效果是否能更加倍，就有待大家来验证了。想要学英文，又懂一定程度日文的人很推荐下载回来玩玩，此 App 将来会是收费软件，但目前新上架活动期间提供免费下载，大家赶紧来试试哦。





▲ “有了这个，可以和外国人交往了哦（我认为）”。





▲标准英语发音助你纠正口音



连续跳 4 日的群上舞


▲围着神台跳舞是基本形式


▲除开广场，就算在不太宽敞的街道市民们也能起舞


▲当然的，群上市的小孩们也是舞蹈高手

每逢祭典、お盆等节日之际，日本人都喜欢上街跳起他们欢庆节日的舞蹈。日本传统舞蹈作为日本文化的重要一环，除了有政府的重视而得到保护，日本人民也十分注重他们的传统舞蹈的传承后世。而大家又是否知道，有一个地方的舞蹈要连续跳上 4 天，通宵跳舞跳到天亮的吗。

被称为日本三大舞蹈之一的群上舞，就是上面提到的要连续跳 4 天的舞蹈。有着日本第一舞之城之称的，位于日本岐阜县中部群上市，从江户时代起就有着跳舞的文化。每年的 7 月中旬开始，一直至 9 月上旬约有 32 个晚上是跳群上舞的时节，群上市市民整个夏天都是在跳舞欢庆中度过，是日本最长的盆舞时节。其中尤以 8 月 13 日至 16 日这 4 天，群上市的人民将会通宵达旦地不停跳舞，场所由市内的寺庙、道路、停车场、公园、广场，每天的跳舞场所均不一样，被称为“盂

兰盆会”。

群上舞的基本形式是人们根据乐曲的节奏起舞，自由人数地围成一个圆形来向顺时针方向舞动，但因为也有在道路上跳舞的情况，所以也不一定是围成圆形，具体要看乐曲的节奏来定。群上舞舞步简单是其特征，无论是新手还是外国人、不管男女老少还是高矮肥瘦，谁都可以再一旁看上一会，就能立刻模仿学会基本舞步，加入到跳舞的阵容中。加入舞蹈群中是完全自由，没有任何的限制，可以中途插入也可以退出队伍去休息，只要自己玩得开心就好。服装也没有限制，但既然来参加祭典，当然换上浴衣穿上木屐会更有节日气氛，玩得更投入啦。游客一般没有自己的浴衣，也可以在市内的各服装店购入自己喜欢的款式的浴衣，或者向住宿的旅馆租借（不过款式不多）。

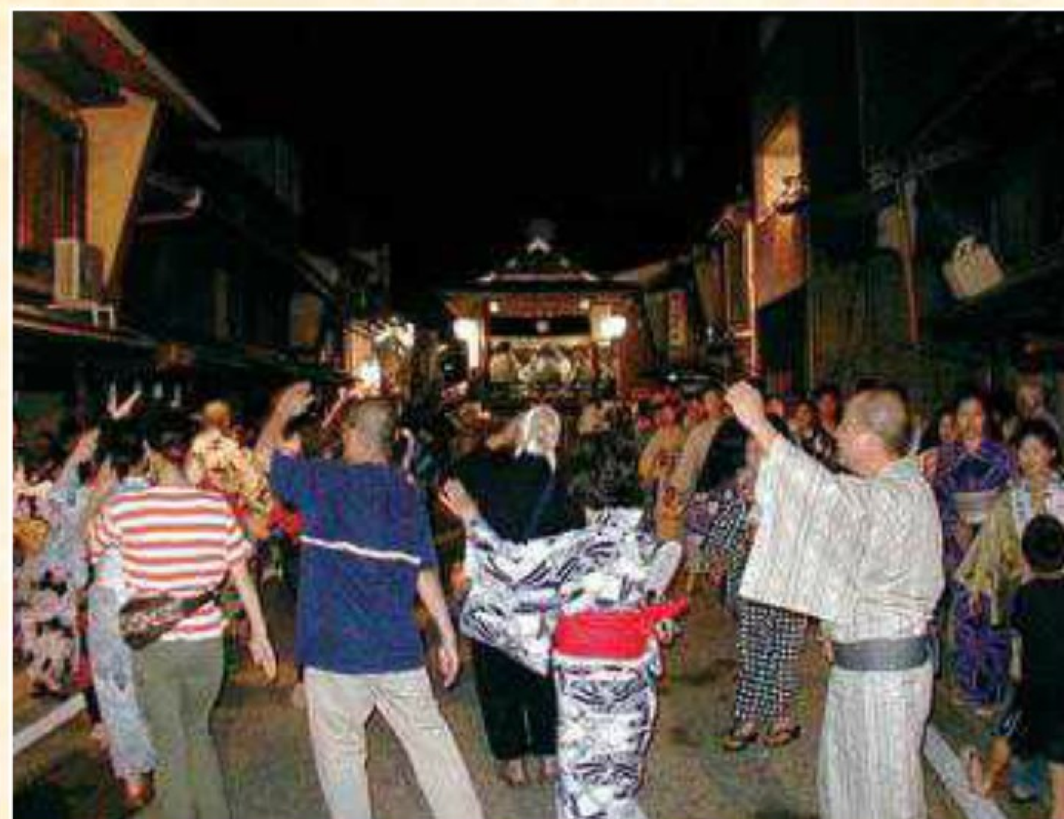
或者很多人会有这样的疑问：通宵跳4天舞，店铺都不用做生意吗？对于充满舞蹈魂的群上市民来说，跳舞比起做生意有意义多了，很多店家在晚8点就停止营业，加入到跳舞的行列中去。群上舞在1996年被日本政府定为重要无形民俗文化财产，收到重点的文化保护。



▲加入舞蹈行列没有任何限制，随时可以加入



▲跳累了可以到一边的小店休息，看别人跳舞



世界遗产——合掌集落





▲在大河连续剧中经常出现的合掌建筑

喜欢日本文化的朋友一定知道什么是合掌建筑吧？合掌是指日本的一种特殊的民众，屋顶以茅草覆盖，将两片屋顶以三角形的形状组合起来，如同双手合十一样，于是被称为“合掌”。除了屋顶外，房子的其他构造均是木造材料，建筑过程不需要太多的现代技术，但依然十分牢固，可谓发挥了人类利用自然素材的智慧结晶。而倾斜的屋顶使得冬天不容易积雪而压坏屋顶。而合掌集落，是指以合掌建筑为主的日本村落，远远望去就是一个三角形建筑以一定规律排布起来的集合体，十分有古风味道。

合掌建筑的数量不算多，合掌集落的数量也很少，根据其抵御积雪的设计，因此大多合掌集落都分布在日本北部，而战后经济发展快速，随着日本进入高速现代化时代，合掌集落的数量也大大减少。现在遗留下来的几个较为有名的、保存状态良好的合掌集落，在1995年12月被认定为世界级遗产，使得合掌集落显得更为珍贵。

现在去合掌集落观光旅行，将可以入住到拥有200多年历史的合掌建筑中，在用餐的时候，旅客们将会被聚集到炉火前，大家围着炉火吃烤鱼、烤橘子、品尝当地的山菜料理、看传统的民谣表演，体验一番带有古色风味的日本生活。如果选择在冬天有雪的日子去，在白雪纷飞过后的第二天早上起来，将会观赏到一望无际的雪白美景，而在白雪的平原上突起来的合掌建筑的屋顶，更是给人一种难以言语的感动，不禁感叹 :啊，这就是日本的文化遗产。

合掌建筑是日本木造文化之代表，如果有机会到日本旅游，请务必去体验一番哦。



▲合掌建筑的屋顶内部，均是靠木材和绳索来构筑



▲在灯光照射下的合掌集落，其美妙难以用言语表达



▲在大河连续剧中经常出现的合掌建筑

秘密花园
国际版

看习惯了各种萌萌的日式美少女和吉祥物，各位读者是否也想换个口味？本次《游戏·人》就打算在这方面做一点新尝试，因为盛产和游戏有关的美术作品的可不只有日本，实际上，整个世界上都有为游戏而疯狂的玩家们，而他们其中并不缺乏绘画高手，甚至有不少人是职业人士，又或是位于业余和高手之间的模糊地带，虽然他们所创造的作品虽然并不符合一般东方人习惯的萌系审美，却另有一番魅力。本期秘密花园国际版，我们就为大家带来传说中粉丝艺术家高手 Patrick Brown（下文简称 PB）的作品，其中不乏《横行霸道》、《无名英雄》和《刺客信条》等游戏大作的精彩同人画，绝对不容错过！



和笔下造型霸气又夸张的角色比起来，Patrick Brown 的自画造型并不显得很有气场，却有着俏皮的笑容和得意的神情，可以想象这位艺术家肯定是个外向又爱开玩笑的家伙。





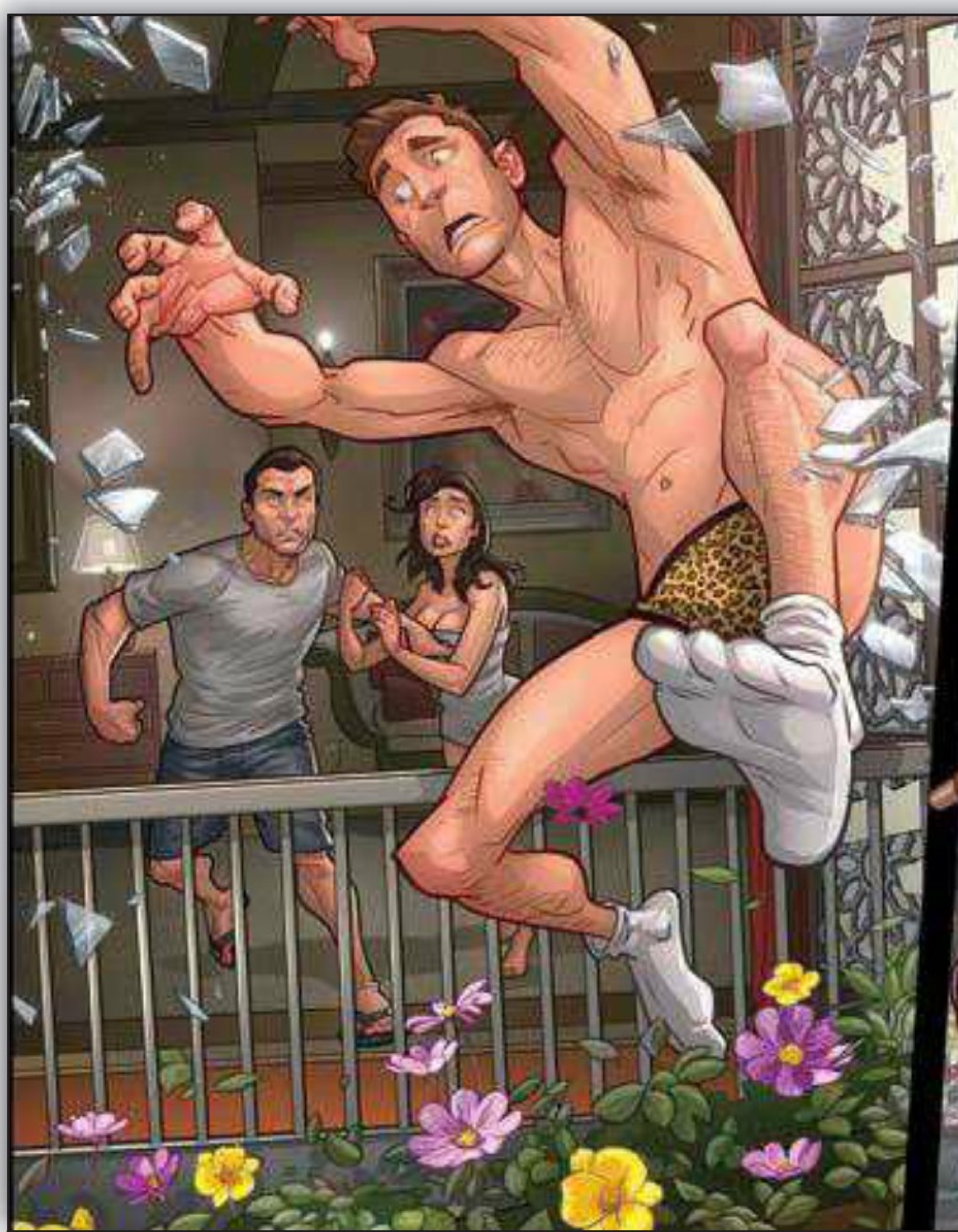


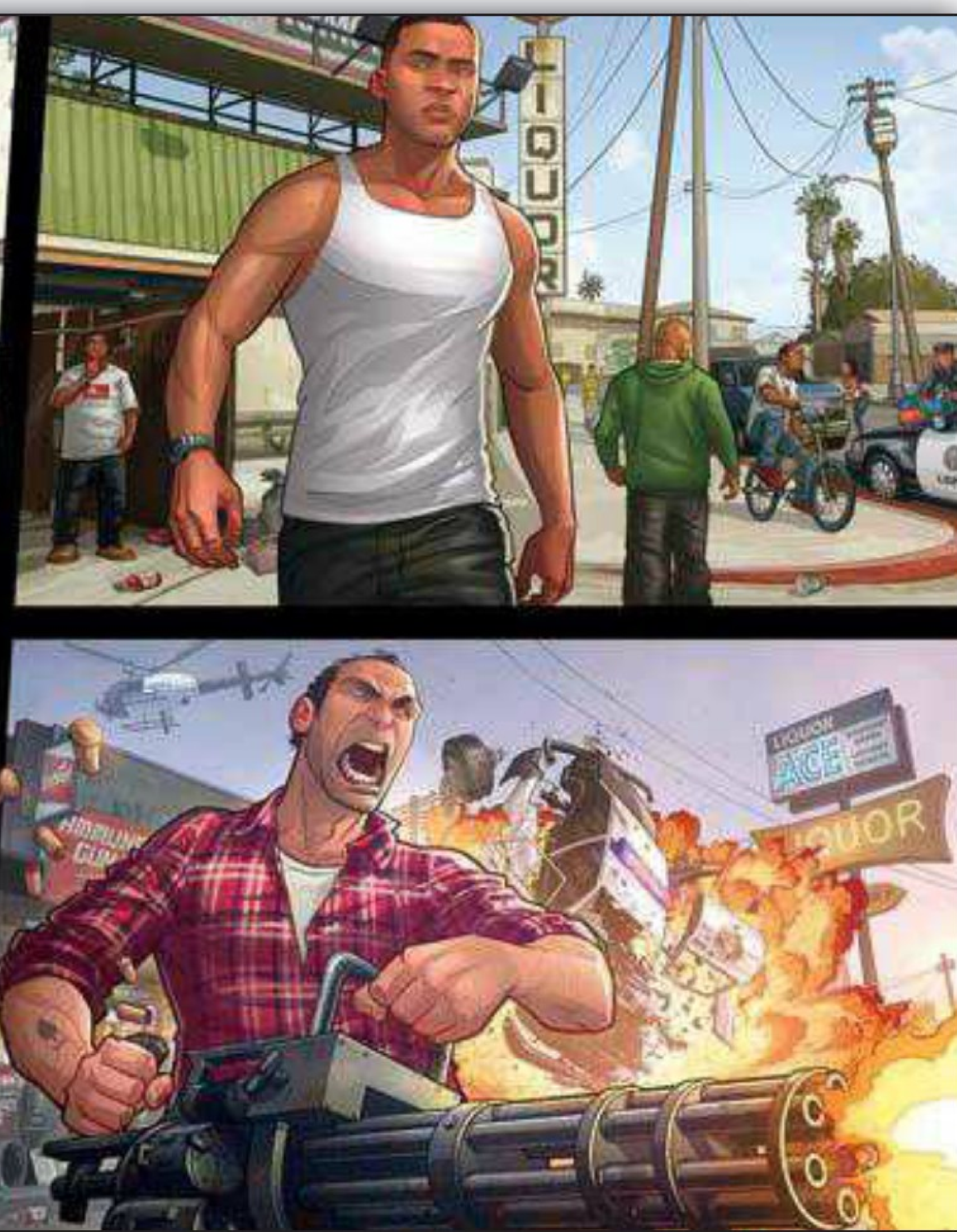


《横行霸道》系列

要说 Patrick Brown 最爱的绘画对象，那绝对非《横行霸道》莫属，原本 PB 的画风算是带着漫画和卡通风格，人物有点头大身小，用来表现杀气十足的黑帮分子们似乎有点败气场，但他通过刚硬的线条，夸张又不过火的神情和对原本人物性格的精确还原来克服了这一缺点，让笔下的每一个黑帮分子都显得霸气十足，杀气横溢，绝对不输于《GTA》本身的御用画师。

● **《横行霸道Ⅴ》：**系列最新作自然是PB的关注重点，作品量非常丰富。





● **其他《横行霸道》作品：**相比起正统续作的第五作和第四作，PB对于其他《GTA》作品关注度就没那么高了，但也有好几幅相当有代表性的作品，例如《横行霸道 唐人街战争》的同人图就流传甚广，还有两幅众多系列人物同时登场的群像图，每个人的神态和特点都把握得非常好，尽显PB的深厚功底。

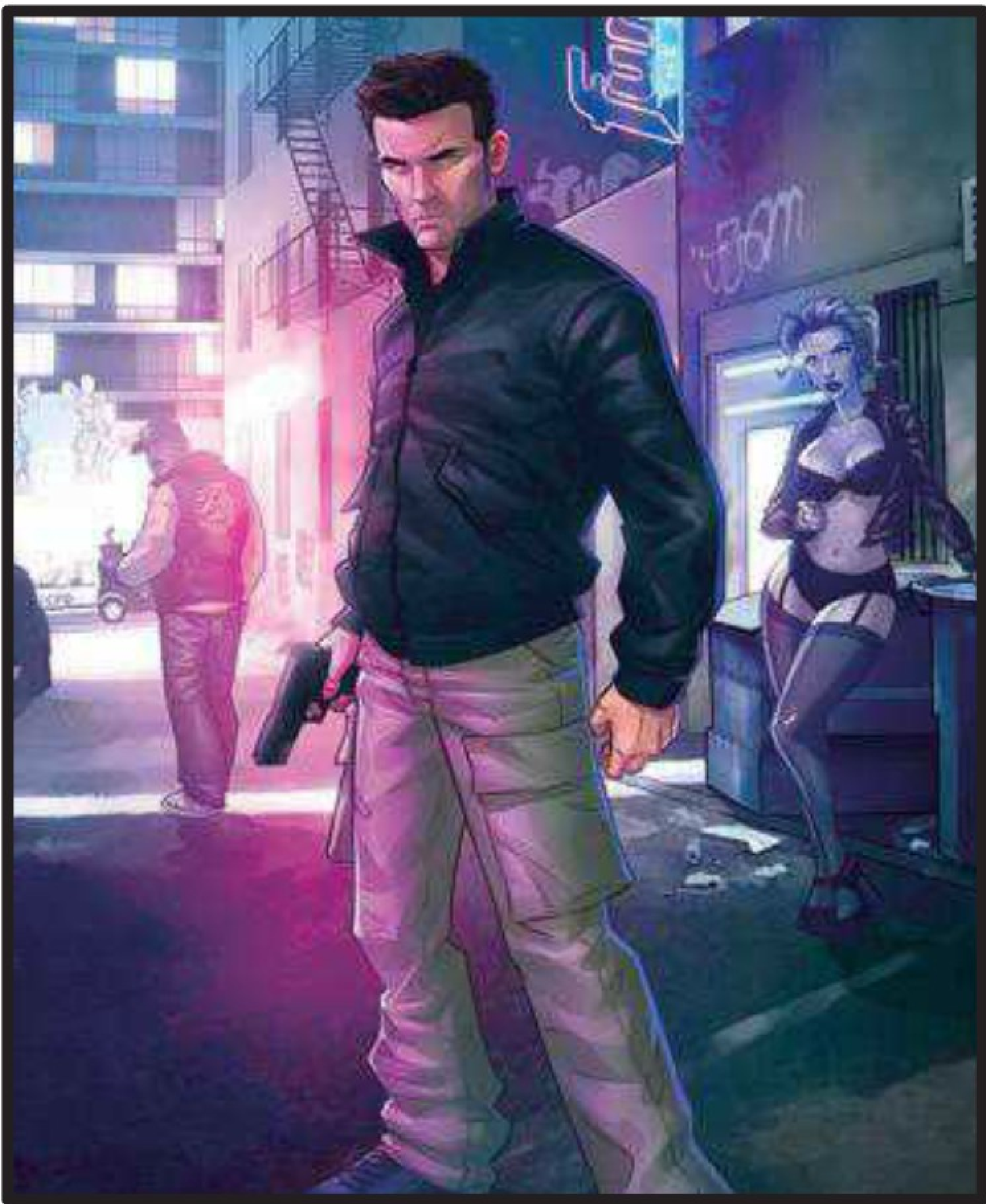




● **《横行霸道Ⅳ》：**PB似乎颇为钟情第四作的主角尼克，专门为他画了好几副同人画，同时这也是目前PB画同人数量最多的“《横行霸道》系列”作品，甚至有网战相关的短漫画。











●《辐射Ⅲ》：废土在PB笔下也充满了亮丽的色彩和活泼的生命力。



●《虐杀原形》：孤胆英雄式的主角一向是PB喜欢描绘的对象，亚历克斯自然也不例外。



《杀手 47》系列

除了《GTA》，PB似乎也非常喜欢47这位后脑勺上有条形码的光头杀手，在他笔下的47要比游戏中更霸气一点，却也绝对充满了职业杀手该有的冷冽感，神态和动作都非常令人信服。









●《无名英雄》：既然有《虐杀原形》的亚历克斯，又怎么少得了同样是飞檐走壁的柯尔。



其他游戏作品

PB 涉猎的游戏并不少，而且许多都是玩家们耳熟能详的大作，在他余下的大量游戏同人画中，笔者精选了比较有代表性的几幅和大家分享，其中“《刺客信条》系列”也是 PB 比较关注的系列，颇有几幅精彩的作品。

●《刺客信条》系列：顺序依次为《刺客信条Ⅱ》，《刺客信条 启示录》和《刺客信条Ⅲ》







●《鬼泣DMC》：虽然脸被日系玩家各种吐槽，但看来新但丁的风格还是很对PB胃口的，在他笔下的但丁张牙舞爪，别有一番坏小子的生猛姿态。



超级英雄

PB虽然是澳大利亚人，但显然对于美国文化是认识颇深的，作为标志性产物的超级英雄自然也是有所认识，在他笔下的蜘蛛侠和蝙蝠侠都非常传神。





电视剧和电影

最后来欣赏一下PB在电视剧领域和电影领域的同人，比起游戏领域的同人画是不遑多样，另有一番精彩之处。

●《超越罪恶》：这部已经进入第五季的优秀美剧即将在本季迎来终结，PB为两位主角画了等身肖像，不但脸容惟妙惟肖，神态也精确还原。



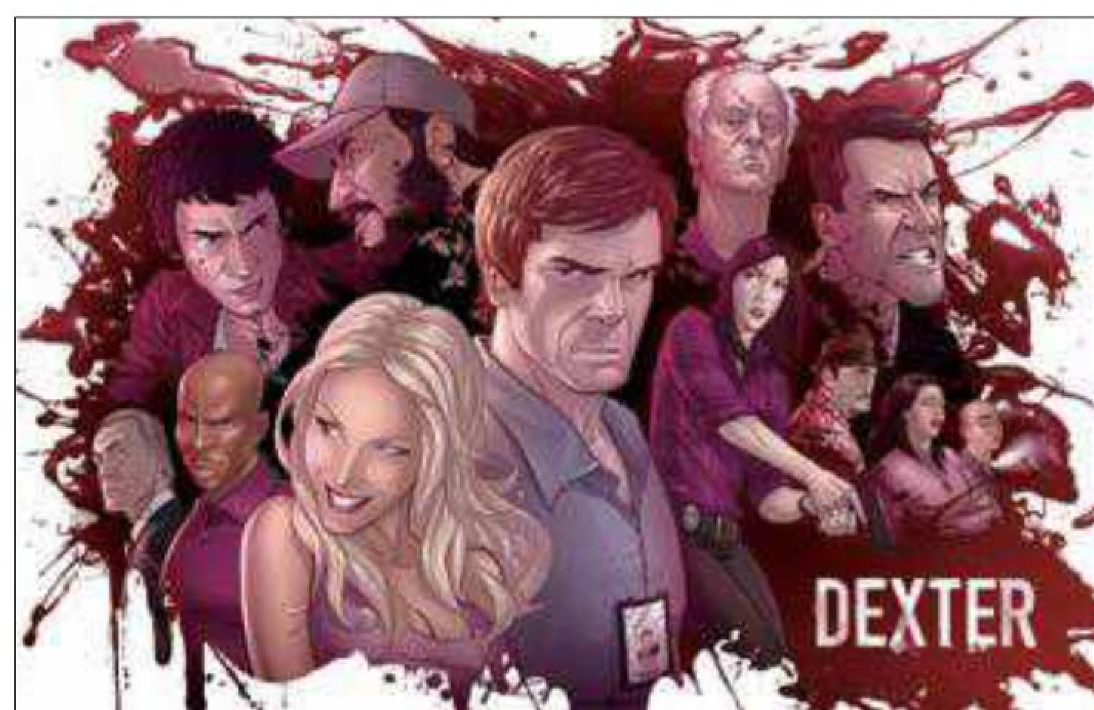
●《阿凡达》：在夸张化了纳美人细长的四肢后，PB却用简单有力的肌肉纹理来强调出他的野性感和力量感。



●《超人 钢铁之躯》：佐德将军的面部还原非常令人惊叹，不过似乎PB不怎么擅长描绘亨利・卡维尔这一类俊男的脸部，所以相比起来超人的脸就有点失真了。



●《嗜血法医》：这部美剧非常精彩但也非常重口味，而PB对于人脸特征的把握也非常令人惊叹。





个人艺术网站

在结尾附上一张PB自己个人艺术作品网站的宣传图，虽然上面写的是即将到来，但其实网页已经上线了，各位读者还不立刻登陆去大饱眼福！





文 言叶 编 时雨 美编 NINA

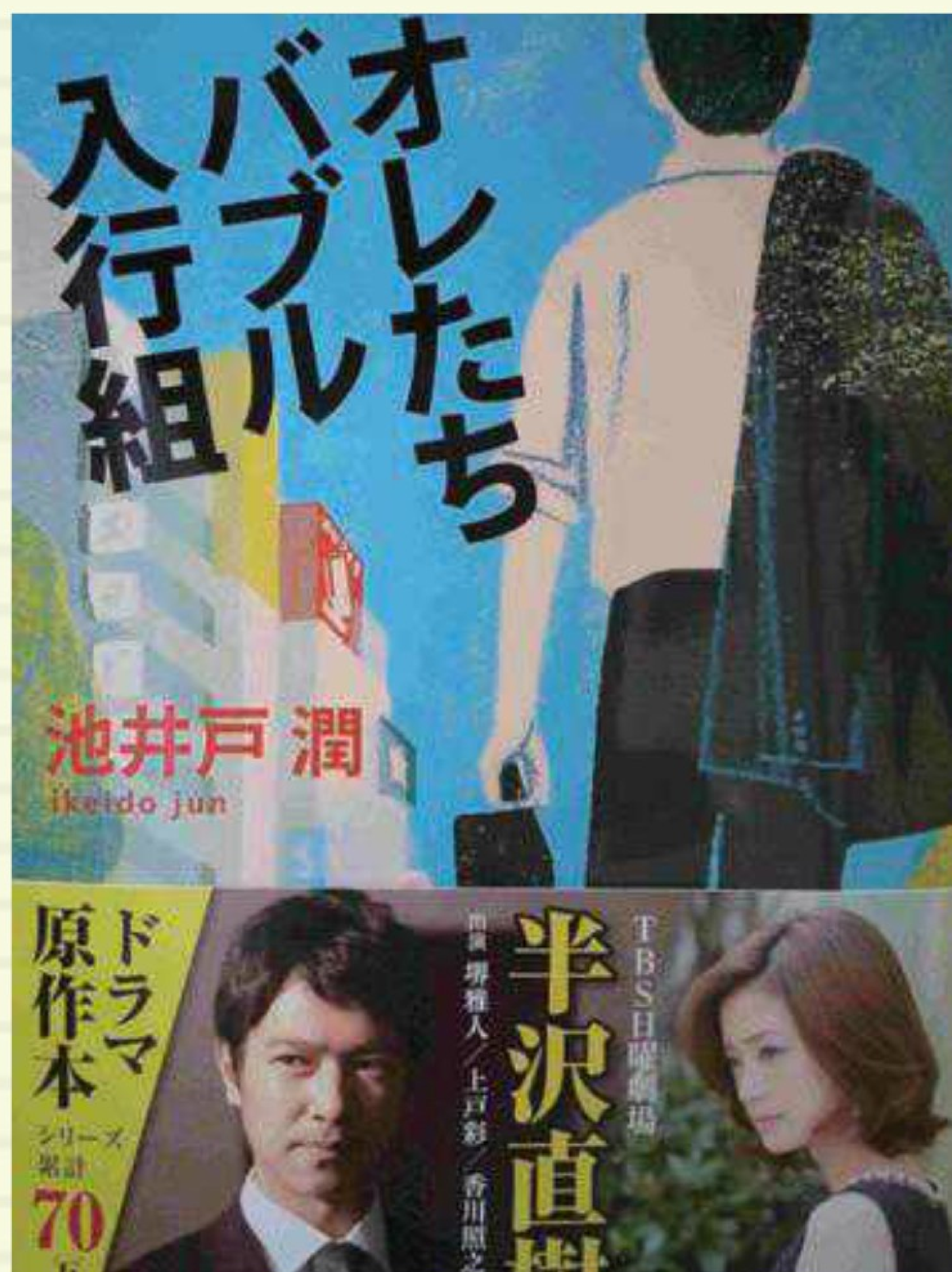
“人若犯我，我必加倍奉还。”

《半泽直树》看点解析

说起最近最热的日剧，非《半泽直树》莫属了。从最开始的19%收视率节节攀升，从19.4%、21.8%、22.9%、27.6%到目前第五集的29.0%，甚至还有可能在不久的未来成为继《家政妇三田》最终话以来又一部在关东地区收视率突破30%的日剧。（编按：目前已经开播至第7话，第7话的收视率确实如作者所说突破了30%。）而且这部片子在国内也受到了不少观众的好评，在著名的影视评分网站上，平均分甚至超越了9.4，相当难得。在电视剧界有一个不成文的规矩，电视剧的主要受众是主妇群体，但《半泽直树》全剧中登场的角色很少，而且电视剧的背景设置在许多人较少接触的金融行业，不太容易理解，片中的恋爱元素也极少，可以说在剧中以“男人”为要素的舞台里，根本就没有女性观众喜爱观看的点，但最终却出乎意料，受到各个年龄层的好评。那么，这部剧的看点在哪呢？下文将为各位读者稍稍分析一下这部剧的独有魅力！



剧情节奏的优秀把握





▶电视剧的热播带动了小说的销量。

说到这个，就不得不提《半泽直树》的原著《我们是泡沫入行组》和《我们是花样泡沫组》，这是由池井户润创造的小说系列。日剧《半泽直树》改编自这个系列的前两本，《半泽直树》的名字正好就取自于小说的同名主人公了。而目前小说系列的第三本《迷失一代的逆袭》已经推出，第四本正在连载。在这里可以做一个小小的剧透，根据作家的意思，主人公半泽直树将能保持着主角的光环，直接登上行长的宝座，各位读者可以稍稍作一个期待。笔者在小说热播之前就看过原著，可以说小说的主线也非常的简单明了，故事上讲述了刚刚入行的半泽直树在当上了融资课课长后，坚持人性本善的他在履行作为银行家的职责时，依然会为了自己心中的道义和坚持去努力。但就在这时候，他遇上了高达5亿日元的贷款融资诈骗事件，被推到了悬崖边。全书讲述的就是类似这样的螳臂当车，逆流而上的战斗故事。平心而论，在大的故事线下小说并没有太多的新意，只是一直在向前地推进着故事。但是小



说在细节的刻画上却堪称一绝。作者会利用前面出现的一个个小伏笔，设置陷阱让读者们以为半泽直树已经陷入了困境，看上去已经无力回天的情况下，最终起死回生，让阅读者非常的过瘾。同时在线索和探求真相的过程中，多处引用了日本侦探小说惯用的悬疑和设置谜题的方法，层层剥丝直到弄清事情本质，达到核心，有一种虽然不是侦探小说却在读侦探小说的错觉。总的而言，在向前推进故事当中夹杂着这些细节要素，给人一种“力量感”。当然如此优秀的作品之前不太出名，笔者不得不怀疑是这个名称惹的祸，因为这标题怎么看都像是泡沫剧的节奏。说到这一点，导演福泽克雄也提到他熟读过池井户润的其他作品，但看到这两部的名字没什么太好印象，直到他读了这两部小说之后，甚至觉得在某种程度上超越了池井户润获得直木奖的名作《下町火箭》，是最有意思的一个系列，决定将它拍成电视剧推广开来。所以自从日剧热播以来，也带动了原著小说的热销，原著这两本小说的销量达到了 150 万册。这个系列也会制作成电子书进行推广。

当然，电视剧不同于小说，在细节和节奏的处理上有着本质上的区别。所幸的是，依靠编剧对原著熟悉的程度，每一集在节奏的把握上都非常优秀。原著小说中为了让读者能清晰地把握每一部分的内容，会利用大量的叙述对情节和事件作出很大篇幅的交代和铺陈，但在电视剧里，导演往往利用通俗易懂的旁白或者简单的字幕交代就将一些概念和情节说清楚，那么每一集就有更多的时间来发展剧情。《半泽直树》虽然身为职场剧，但很难得的一点就在于剧情的推进速度非常快，以第五集为例（以下内容涉及一定的剧透），全剧开始后原本以为会帮忙的未树却投靠了金融厅，各个角色铺陈表明半泽已经无力回天。之后在 5 分钟左右就迎来一次小高潮，半泽向妻子花说了自己童年发生的事情。不久后金融厅开始搜查，13 分钟左右半泽和浅野匡有了一次正面交锋，又引来一次高潮。就在观众误以为半泽会陷入麻烦的时候，事情发生转机，16 分钟左右引来全剧的高潮，谜底揭开，半泽说出自己布下的一个迷局真相。在 20 分钟左右又由花说出浅野匡的家庭背景，迎来了较为舒缓的节奏后，23 分钟和 29 分钟半泽开始了复仇的步伐，再次引来了这一集的高潮，一直到最后，再次点燃起观众对今后剧情的发展期待。短短的一部 40 多分钟的剧，竟然有这么多的高潮和亮点部分，不断有新的事件登场，情节环环相扣，故事跌宕起伏，在故事的中间又插入了情感戏来舒缓一下紧张的情绪，完全没有让观众转移注意力的机会，这样的电视剧又怎么会让观众无聊而去换频道呢？

其次，电视剧的结构安排对节奏上也有一定的裨益，这里所说的结构是指每一场戏的先后顺序。前文说过，《半泽》是一部单线推进的故事，但这并不代表着故事一定要全部朝着一个方向直接发展，导演可以更改戏的前后逻辑顺序来控制片子的节奏。在电视剧里，导演对原著进行了一定的改动，其中最显著的就是将渡真利忍的一部分剧情给了半泽的妻子花，比如无意间说出浅野匡的家庭背景或是和半泽拌拌嘴，包容半泽的过去，身为一个女人却也勇于冲入关系同样复杂的银行职员妻子圈里。这样的搭配顺序，不仅仅能吸引更多的观众观赏（花这个角色实际上也受到了不少观众称赞），更能在剧中起到了舒缓疲劳的作用，并让观众能更加集中地观赏下一个高潮点，起到导演预期的效果。在这里我们可以来做一个小小的评析，在第 5 集的时候，半泽向妻子坦白了自己的过去，他先提出：“要不出去走走吧。”这里是故意转换场景的，来到其它的场景再回到原来的场景中，给观众带来一种“新鲜感”。尽管基本长度没有变化，却无形中加快了整体的节奏。随后，他向妻子道歉，以一种较为舒缓的节奏说起自己往事（这里的往事在之前已经略有交代），在观众焕然大悟时，又安排花去接纳了他的一切。在一部满是阳刚之气的电视剧中加入了一些柔情的部分，好让观众休息一下，将注意力集中在后半部分的大高潮中。又例如介绍浅野匡的家庭，也是异曲同工之妙。不得不说导演非常的精明，找出了最合理的节奏安排方式和最佳的组合顺序，让剧情更加吸引人，节奏更富于变化。也难怪这样的一部充满“男人味”的电视剧，能受到不同阶层的年龄层观众所喜爱了。当然，改编还不仅仅是这些，比如黑崎骏一是在第二部分作为金融厅官员出现，而产业中央银行和东京第一银行派系斗争关键人物也是第二部才出现，但编剧让他们在第一部分的西大阪部分就提前出现，这几条明线交织在一起，形成错综复杂的利益纠缠关系，给后文埋下伏笔，冲突和斗争变得更加明显，让电视剧的戏剧性有了不少程度的提升，变得更加好看。

当然要完成导演的需求，拍摄手法也少不了的。与一般的喜用逆光拍摄的大光圈柔和拍摄方式不同，虽然本剧最开始的确也采用了这样的拍摄手法，但是到了中期之后，更多地是倾向于利用侧光的打光方式（让人物的表情和形象更加立体）和特写的拍摄剪辑手法（能让每一个角色的表情更加生动）来展示全剧的魅力，这不仅符合这部电视剧的定位，也同样地让观众将注意力从唯美的画面移开，更多地关注故事发展的剧情和人物的演技。当然这种拍摄方式也是颇为冒险的，一旦选择的演员不够“给力”，反而会暴露了电视剧的缺陷和短处，幸而这部剧在选角上也非常优秀，笔者将在下文进行说明。



▶由编剧更改后，剧中人物的利益关系纠葛非常复杂。

演员的实力表演

有优秀的剧本作为奠基，有优秀的导演控制节奏，那么自然也需要有优秀的演员来演绎了。本剧绝对称得上是高卡斯（cast）的制作，每一个人的演绎都足以诠释各自的角色。其中，身为主角的堺雅人自出演《笃姬》以来以其实力获得了观众的认可，斩获了不少大奖，其出演的《Legal High》凭借出色的表现也让中国的观众熟知。上户彩则凭借着清新的外形和颇具实力的演艺风格为观众熟悉，而这部片子也是两人自03年日剧《致一夏的爸爸》的共演以来，时隔10年的再次合作。香川照之更是著名的实力派演员，有观众曾这么评价他："他的全身都在演戏。"作为老戏骨，曾两次获得日本电影金像奖最佳男配角的提名，更是在《暖》中担任哑巴一角，凭此赢得了第16届东京国际电影节最佳男主角奖，实力毋庸置疑。至于其他的角色，也几乎都是是业内著名的实力派演员担当。是的，这部片子几乎没有花瓶角色，每一个人的发挥都相当到位。接下来笔者会按照剧剧本的角度为各位读者做一个人物分析，并且就契合度做一个简单的评价。

半泽直树个性分析——"人若犯我，我必加倍奉还。"

自本剧开始的第一集，半泽就展示出他坚毅的一面。"我要到更上层的地方去，到更上层我有要做的事情。"目的明确，毫不妥协。这不禁让观众好奇他身后到底有什么样的力量支持他做到这种地步。在融资事故发生之前，他精通业务，对于是否融资始终持谨慎的态度，但到了被陷害的局面下，当周围的人都劝他认罪的情况下，他能毅然地说出只承担自己责任的那一部分，绝不吃死猫（编：即背黑锅的意思）。坚持不屈服。他坚持着自身信念，并以此作为武器和各类角色抗争。支行长大肆抹黑，副行长的加重任务，都明摆着要他屈服。甚至不惜调动关系，在会议室压迫性审讯，逼迫半泽认栽，可结果人事部却反而屈服在他的气场之下。想通过常务董事施压人事部直接调动，但由于半泽优秀的表现反而让常务董事表示出了欣赏和惺惺相惜的态度。利用突击的临行裁夺想击垮半泽，但无奈他在业务上非常认真和负责，对方找不出毛病，甚至不惜偷取文件来陷害半泽。但依靠半泽的人格魅力和化解危机的手段，反而让对方受到了应有的惩罚。



这部剧尤为优秀的在于人格的刻画虽然复杂但是真实，半泽的口头禅"人若犯我，我必加倍奉还。"，其实带有非常重的不祥气息，他坚信人性本善，但一旦侵犯到他，他必定十倍奉还。他将心中的信念，那一团火化作这句座右铭，并为之实践。但是在那个弱肉强食的银行系统里，如果他没有这股气的话，估计早就被人陷害，无法翻身了。但虽然这样，在半泽的回忆中，父亲积极的引导给与他正确的人生导向。重视人与人之间的交往，才会有同期好友不惜一切的帮助和下属甘冒被开除的风险挺身而出。也正是他重视家庭，重视妻子的情感才会放了同样珍惜家庭的浅野匡一马。有人说日剧太矫情，无论什么题材都非要扯上一点情感上去，但是不得不否认正是这样的情感刻画才能表现出一个人最真实的一面。

虽然半泽是这部剧的主角，但不代表他就是一个纯粹的好人。他所采取的行动，偷取存折，安装记录软件，邮件要挟，到后面甚至潜入银行金库，虽说这些手段是无奈为之，但毕竟还是游走在犯罪之间。是魔是佛，就在一念之间。难得的是，在上文提到的情感支持下，他能把这些尺度把握得非常到位，不至于跌入黑暗的另一面。

堺雅人的表现评析——眼神犀利，语言有力

堺雅人除了其儒雅的风格之外，给笔者留下最深印象的就在于他在《Legal High》中一串串妙语连珠的语言表现了。在本剧中，他收起了极富魅力的笑容，以一副扑克脸出现在观众面前。在一个个特写中，虽然没有了笑容，但是他那犀利的眼神给人留下了深刻的印象，人物的坚毅个性，无需多言就展露在前。这是半泽这个人物演绎的最基本要求，堺雅人很好地表现出来了。相比《Legal High》中上扬且高速的语调，在这部剧中他放慢了语调，加强了咬字的清晰度，展示了原著所需要的人物力量感，让人印象深刻，有一种他就是半泽直树这个人的错觉。而且对于堺雅人来说，这部剧或者在某种程度上也是他的本色演出。作为还没有红透的娱乐圈中人，尤其是像日本这种偶像量产和偶像更迭速度极快的地方，中年爆红绝非易事，有时候觉得戏中堺雅人的"尽皆过火，尽是癫狂"演技也是在演绎着他自己的人生。在这里也有个趣闻，开播前的特别节目之中，香川拍着堺雅人的肩膀，说："有成就了呢。"，估计他心理也是五味杂陈吧。

花的个性分析——"啊啊，早就知道不嫁给银行职员了。"



花这个角色，其实在原著小说中并不算太出彩。编剧应该是为了缓和原著中男性角色过多的局面才特意为她加了这么多戏。但事实证明这样的增加是合理且有效的，既起到缓和剧中矛盾，调节节奏的作用，又对于半泽这个人物的描写起了不少帮助。她是一个轻快且调皮的角色，在剧中多次调皮地说："啊啊，早知道不嫁给银行职员了。"、"你看看谁谁谁又买了房子。"、"我可不想陪你去很远的地方。"虽然一边数落着半泽，但在另一边却做好了准备，随时跟着他一起远行。为了能多多少少地帮上半泽，还忍气吞声扮傻混进了银行职员妻子的圈子当中。她尊重半泽，从不过分追问半泽的过往，在半泽对她说起过去的时候，还能一如柔情地包容他。虽然说着数落他的话，但双手悄悄加入了力量。

上户彩的表现评析——清新不失可爱

笔者对于上户彩的表现一直是比较喜爱的，在这部戏里虽然她的戏份也不算太多，但每次的到位表现总能让观看的群众感到窝心。从上户彩演过的内容看来，这次的演出对她来说算是本色演出，对于调皮、清新而又可爱的角色她一直都颇有心得，加上她最近喜事刚过，对于一个甜美的妻子刻画自然也会是入木三分。这次的角色对她而言挑战并不算大。

大和田常务的个性分析——“跨过这一关就是一个大人物了，可惜可惜！”

对于大和田这个人物，剧中更改的内容比较多，但这些改动都是对原著有益的更改，处处都展示着这个人物特有的个性。在小说中，他是在第二部登场的，但在电视剧中他的登场时间有所提前。而且一反对立的常态，大和田常务对半泽的志向和智慧展现了欣赏的态度，大和田本身就是充满着野望的人，当他听到了半泽以行长为目标的时候，所表现的态度和其他人都所有不同。“就是要有这样的态度才行！”，在前一个部分，他几乎都是处在一个幕后的位置，却又一直看着半泽的表现。而且作为旧产业中央的人，他处于派系斗争的中央，看到半泽也是旧产业中央的人，自然也会想拉拢他一起帮助自己的事业发展。在第二部分中他是作为主要的对手登场，如何交锋确实让人值得期待。



香川照之的表现评析——喜怒收放自如

作为实力派演员的香川照之，担任这个角色确实是非常合适。在剧中，大和田常务喜怒无常，时常让下面的人看不清他的真意。而香川照之依靠独到的演技，喜怒控制收放自如，上一秒还笑着对着浅野匡说没关系，下一秒就忽而转阴，大骂起来。张弛有力的语言谈吐，让人久久难忘。加上他那颇为玩味的笑容和语言表现，能让观众很自然地就捕捉到他的弦外之音，让这个角色的形象构筑更加完美，体验到原著未能表现出来的一些人物细节，应该说也只有他，能把大和田常务这个角色演绎得这么完美。

黑崎骏一的个性分析——“不要恨我哦，这是我们的工作。”

与大和田相同，黑崎骏一这个角色原本也是在第二部才作为金融厅检察官出现的，在电视剧中他提前作为对手出现。这个人物是个狠角色，在全剧第一次登场就以嚣张跋扈之态降临，步步紧逼，同时他有着惊人的洞察能力，一眼就能看出半泽是个不简单的人物，而且半泽的一些行动和心思他也了然于心。当然让观众留下最深印象的，还在于他时而娘娘腔，时而凶狠的角色形象（自然也少不了抓部下关键部位那个动作给观众留下的深刻印象）。当然他在本质上算不上是个坏人，按照法律，像是西大阪数额巨大的逃税是要绝对优先的，而他只是在忠实地执行着自己的工作而已。基于第一部分优秀的表现，不禁让我们期待第二部分他与半泽会有怎么样的交锋。



片冈爱之助的表现评析——阴阳怪气又足够入戏

要表现黑崎骏一的个性是一件不容易的事情，尤其是模仿女性的腔调和动作，又必须在这两者之间切换自如。片冈爱之助作为歌舞伎的出身演绎起来是非常合适的，时而柔软时而发狠确实让观众看这个角色有一种震慑的感觉。尤其是那一句：“多多指教哦（よろしくね）。”眼神中兼具多种情感，不得不让人佩服他的造诣之深。

其他人物评析——花中绿叶

说起其他人的表现的话，其实每一个人都做的非常的到位。首先自然就是半泽的两个好友，近藤自不必说，一开始的正直让人肃然起敬，可惜最后遭人陷害被逼迫到精神分裂让人惋惜，虽然有家庭支持，但他却慢慢地失去了本心，但难得的是，他依然为了半泽而奔走，根据小说，在后面他会被半泽所拯救。渡真利忍是一个相当神奇的角色，堪称半泽的情报通。在第一集他就看出了半泽的本事，结交了半泽，最终成为好友。提及他的梦想，他说过想到总部的金融科干一番大事业，而到了不久后他也确实实现了这样的目的。他八面玲珑，地位非常稳固。他钦佩比他强的人，而且善于攀附和结交这样的人。他消息灵通，交友广泛，不知道各位有没关注到这个细节，就在半泽和近藤都在浮沉的时候，只有他依然稳坐东京总部。半泽有难，甚至跑来通风报信，为半泽的事跑前跑后。其实在他登场的时候，有很多观众担心他最后会背叛半泽，但按照小说看来，完全不用有这样的担心。之所以会让观众产生这样的错觉，不得不说是演员及川光博的优秀之处。面对同期的人，肯定多多少少会透露一些嫉妒之情，他很好地将这种复杂的情感流露出来，但更多的，笔者觉得这三个人还是一种真诚交往的心情和心态。即使三个人处于不同的级别、不同的职位，这份友谊





也不会轻易变质的。

其次则是半泽的部下了，在半泽超强的领导能力之下。他们紧紧围绕在他强大的人格魅力周围，即使角田的资历比他更高，即使支店长曾经开过很诱人的条件给垣内让他背叛半泽，他们两位都没有动心过。而中西入世未深，在第一集半泽就曾经帮他补救过一些东西，而在面对上级的威逼利诱时（在日本由于等级制度比较森严，实际上要违背的话需要极大的勇气）曾经迷惑和彷徨过，但在半泽足够的信任之下，给与威逼的上司一个漂亮的反击。在向半泽坦白的时候，半泽又温柔地说出："以后留着给大家当笑料吧。"当然，最后这几个人也获得了相应的出路，他们的存在也在侧面上证明了半泽的人格魅力。

最后则是第一部分的主要对手浅野匡了，在他的动机揭露之前，他是一个急功近利，而且相当狡猾的一个人。融资事故前，他坚持要让半泽通过融资，事故发生后，他又反咬一口，将全部责任都推到半泽的身上，还想方设法利用自己的人脉关系不停地逼迫半泽就范。但在内幕揭露出来时，原来他也是一个重视家庭的人，正是为了能将家人接到东京，为了一家团聚尽快还清贷款，他才在股票里越陷越深，最终无法自拔。作为一个男人，他愿意自己遭受任何对待，但惟独希望可以保护好自己的家人。就连花都说，如果不是因为两个人对立，他们一定可以成为朋友。可惜他最终还是因为急功近利导致了被调走的下场。

职场的真实写照和细腻的情感刻画

这部剧的成功，上面的两点当然功不可没，但是还有一点是不应该被忽略的，那就是对于情感的宣泄作用。日本是一个非常注重礼仪的国家，在职场中上下级的关系也是很明确的，职场等级森严，上司的命令下属一定要遵从，每一个人都具有根深蒂固的排位意识。剧中一句"下属的功劳被上司占为己有，上司的过错却是下属的责任。"说出了多少上班族的心声。

长期以来，日本的大企业一直实行"终身雇佣制"的人事管理制度。所谓终身雇佣制是指一个人在毕业后，一旦进入公司，将在这家公司一直工作到退休为止，而公司不能以非正当理由开除职工。从企业方面看，一般来说，日本的大企业都非常重视对员工的职业培训，为员工的技术教育要付出巨大投资。因此，公司在收回教育投资之前，并不希望员工离开。企业注重人才，在经营管理上以人为本。从员工来说，正因为有了终身雇佣的保障，对公司的"忠诚心"油然而生。再加上年功序列工资制度的作用会使许多员工"从一而终"，跳槽的员工不是好员工，这已成为一种基本理念。但在日本的泡沫经济过后，很多人在工作中没有保障，加上"终身雇佣制"会抹杀掉员工的个性和积极性，职场上的一些不合理的潜规则又无法改变，工作的压力非常之大。在看着半泽反击不合理的上司时，相信不少的观众都会不自觉代入，非常过瘾，有一种发泄情感的作用。

▲细腻的镜头捕捉下了每个人的神情。

正如前文提到，这部剧虽然表面上在散发着"负能量"，但是依然凸显了人情冷暖。一部电影，一部电视剧当中你可以看出编剧和导演的世界观，你可以看出他们想要表达的东西，你在杜琪峰的电影看佛理的因果循环，你可以在王家卫的电影看爱情的无奈决绝，这部电视剧在一开始就定下了男人之间的交锋对决、到面临绝境所爆发出来的强大逆转、家族之间的牢固羁绊还有伙伴之间坦诚友情的基调，半泽虽然在全剧中坚持不低头，锋芒毕露，但最开始受到上级压力的时候还是无奈地同意了贷款融资。浅野匡表面看上去光鲜，前途无量，但为了家庭能尽快团聚动了歪脑筋。不惜走上邪道毁掉了自己的前程。这就是生活的无奈。当然也还有为了全心全意照顾自己的丈夫从而放弃了自己的天分和才能，放弃自己一直热爱的花道事业的半泽花，还有为了能实现自己开办美甲店的事业梦而委身于东田，做了情妇的末树。全剧的人物不算多，但是每个人都是如此的真实，每个人都在为了自己所坚持，所看重的东西在努力活着或者无奈地为生活做出抉择。像是这样的点点滴滴，细腻的情感刻画才能真正地打动每一个真正投入去看的观众。这些情节都在忠实地反映着我们的生活，没有人能一帆风顺，没有人能不经历波折。生活中也有很多人会面临在职场的迷茫，也会有人在爱情和职业之间需要做出选择，当然也会有人在道德的岔路口不知何去何从。就是因为剧本的真实。所以才让每一个看的人都有感动。

改编后的电视剧比起原著小说有了不少的进步，在情节上增加到三条明线一条暗线，变得更加的复杂和精彩，越看到后面，就能越为电视剧的交错线索而叫好。依靠以近景和特写为主的镜头，在近景交代人物之间关系，在特写捕捉人物的细致动作和神情。例如在渡真利在临行裁夺中和半泽对视之后的眉毛一扬，比如角田在走廊旁边的担心，比如半泽在天台摆出的一罐罐咖啡，比如浅野匡和人事次长意味深长的一笑等等，每一个动作都透露出"戏味"。更不用提那铺陈的一个个伏笔和线索了。

"半泽"现象

随着电视剧的热播，在日本形成了一股讨论的热潮。日本观众这样评价《半泽直树》："心扑通扑通的跳，一个小时的放送时间一会儿就过去了，这样的电视剧好久没看到了"、"阴谋和权力压制的描述很多，看了有些丧气却忍不住的往下看"、"作为一般的社会人不太会做出的行为，半泽直树却做到了，看着很有趣"、"对现实鲜明的描述，银行还真是恐怖啊"、"居然在银行发生这种事！"。身为原著作家的池井户润有在银行工作过的经历也为本剧的真实性增添了不少。"不愧有在银行工作的经历，国税局就是剧中这么趾高气昂。"，也得到了金融行业内部人士的支持。在剧中第二集出现的名台词"人若犯我，必然加倍奉还"也引起了热潮，有日本观众说，"胆小的我不敢说出的台词，但是在剧中听到了觉得无比畅快"、"想试着说说看，就算只有一次也好，想拥有能说这句话的实力"，"每天被自己吞到肚子里的一句话，半泽直树能直率的说出来这点很羡慕"。从这些点也可以窥见这部剧受欢迎的原因。当然也有不好的一面，有一些公司上层抱怨自己的下属犯错还要利用电视剧的台词来进行反驳。



▲"人若犯我，我必加倍奉还！"

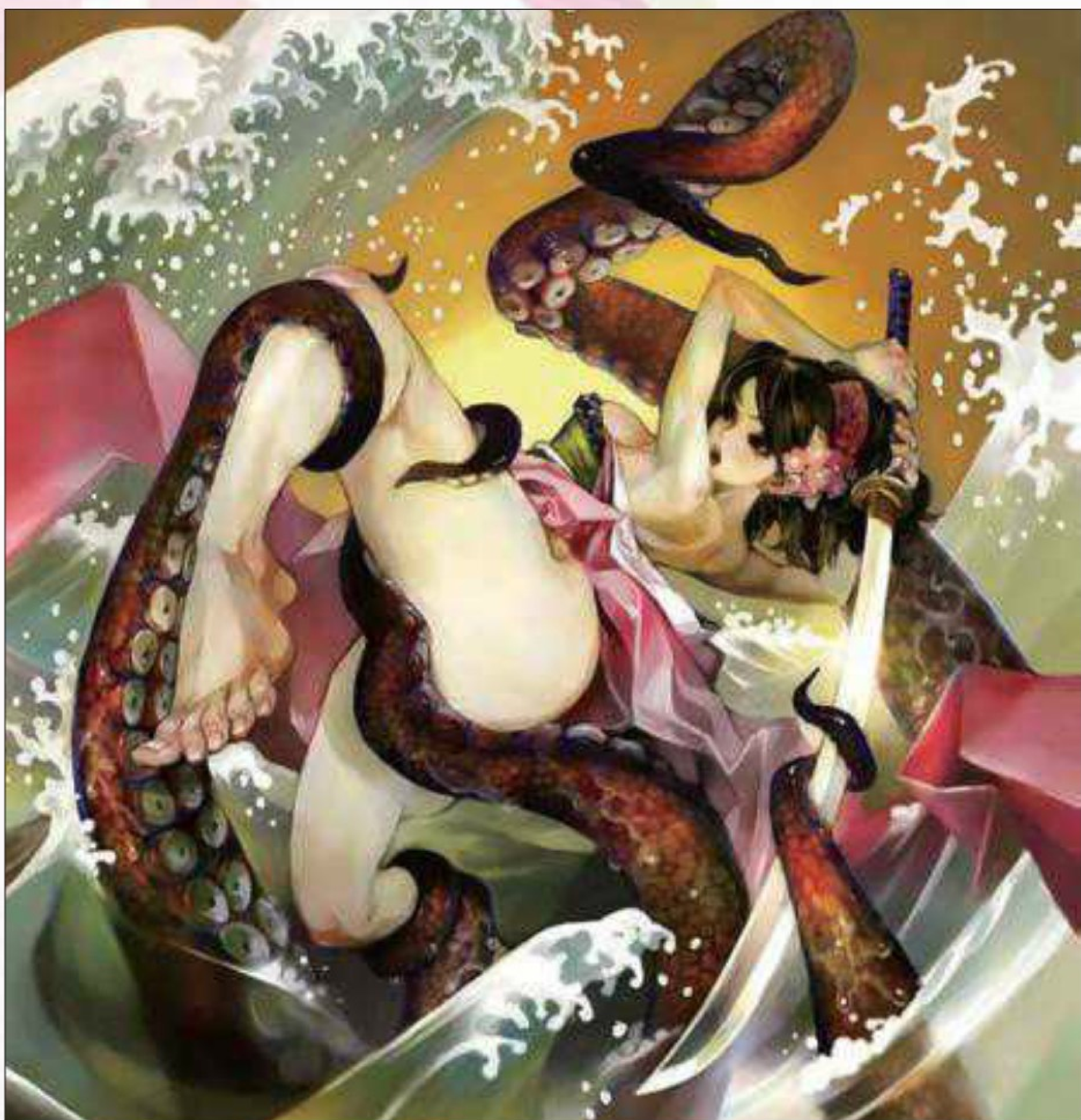
结语

从目前开播五集看来（截至截稿日，该片已经播放到第七集），这部电视剧绝对值得读者们找来看一看，情节上环环相扣，而且观众很容易就被编剧和导演带着走，知道最后联系之前的线索才发现事情的真相。无论在拍摄和剪辑手法、剧情节奏安排上，还是在演员的演绎上都算的上是神作。但目前第二部分还没有开播，是否能保持第一部的水准就要观望一番了。但无论如何，第一部分的优秀程度还是毋庸置疑的，也希望笔者的这篇文章能让各位读者感受到这部片子的些许魅力吧！

秘密花园

和风版

若要问最近最火的PSV游戏，自然是《胧村正》莫属。虽然它原本是Wii平台上的游戏，但却再一次在PSV平台上完美的复生，甚至取得了比Wii版更优异的销量，想必Vanillaware面对这一成绩也会后悔当年的决策吧，笑。提到Vanillaware的招牌游戏，自然是《奥丁领域》和《公主皇冠》，曾经，玩家们都认为Vanillaware那种绚丽的西欧幻想画风是中世纪奇幻游戏的不二之选，但《胧村正》的出现让玩家们眼前一亮，原来如此厚重浓郁的色彩用在和风游戏中也同样适合。本期的“秘密花园”和风版为大家带来的就是《胧村正》的原画欣赏，来领略这份独特的魅力吧。



请不要怀疑，本图并不是什么邪恶的同人，而是官方为《胧村正OST》绘制的插图，描绘了百姬虐杀海坊主的场景，感觉下一秒就会跳出一个奖杯……



Wii版发售时官网放出的壁纸，两只妖狐各有各的迷人之处，喜欢她们的玩家应该不在少数吧？





本图是PSV版《胧村正》的封面，风格与过去有不小的变化，笔触、用色以及人物构图都不由得让人将它与西村绢老师联系到一起。

虎姬是游戏中另一位人气不俗的角色，随着百姬和绀菊两人推出手办之后，希望下一款手办是虎姬的呼声也越来越高，只是她胯下的这匹幽灵马坐骑，做成手办的难度似乎不小……





经典的广告画构图，两位角色的色彩对比明显，但画师通过流水与椿花的过渡让上下画面完美地衔接在了一起。

来自《胧村正 音乐集 变奏之幕》的封面，这个绀菊比起游戏中的造型要更为妖艳妩媚，从大腿上的阵九郎刺青可以看出她对阵九郎的一片痴心。



小编与上帝

《游戏·人》第51辑 读者调查

1、您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2、您希望在《游戏·人》中看到哪位业界人士的自传？
3、您对于《游戏·人》赠送的音乐是否满意？如果您有更好的推荐，欢迎来信告知。
4、您对于目前《小编与上帝》栏目是否满意？您还希望能在栏目中看到一些其他什么内容？



转眼间已经到了8月底，炎热的夏天也走到了结尾，将与夏天说声再见。在这个夏天，或许您还是学生享受完假期的愉悦，或许您是大学生结束了最后一次暑假准备步入社会，也或许您在工作，已经再没有余力去度过暑假，但无论出于什么样的状态，《游戏·人》在接下来的时间里依然会陪在读者们的身旁。《游戏·人》已经陪伴各位读者走过了50辑，而51辑又是一个新的起点，在今后的日子里，我们一定会继续努力，锐意创新和改进，也希望能继续得到读者们的关注、支持和建议。未来的许许多多个夏天，我们还将与各位读者一同前行。



●广州 慢半拍

阅读完第50辑的特稿，我对于卷首特稿的《第三条龙》很有感觉。手游离我们的生活越来越近了，常常可以看到身边的朋友用手机在碎片时间中游玩，无论是在公车、地铁、还是坐在餐厅里都能看到游玩手游的人。这篇特稿很好地分析了手游的发展和特色，所展示的手游模式不禁让人遐想是否能在家用机上沿用。请问下编辑们是如何看待手游的呢？手游的模式又能不能延续到家用机上呢？



谢谢您的来信，看来您是一位很有心也很关注业界的读者呢。手游近几年的发展非常迅猛，在产值上也创造了不少奇迹。诚如您所说，手游最大的优势就在于随时随地游玩的特性，掌机虽然也是，但是由于手机是必备品，每个人出门都必须带上，所以比起掌机来说手机拥有更高的便携性。说回手游，限于平台的特点，游戏多以开发成本低的卡片RPG或是益智解谜类为多，虽然还是诞生了一些类似“《植物大战僵尸》系列”、“《愤怒的小鸟》系列”等优秀作品，但大多数都难以让人留下深刻的印象。手游普遍采用“F2P”的方式进行运营，“F2P”，即“Free to play”。游戏为玩家们提供了免费游戏的机会。以往厂商需要利用大量的广告来说服玩家们去购买他们的游戏，但利用F2P的方式就能吸引大量的玩家加入到游戏当中，并让愿意为游戏花费金钱和购买增值道具的玩家获得更多的服务或者在游戏中取得优势。



但对于家用机游戏来说，手游盛行的“F2P”比较难以在家用机上沿用。主要在于1）主机游戏的开发成本和开发风险都是比较高的，F2P的特性却是依靠低成本和潜在性的病毒盈利方式发展而来，F2P的模式支撑不了开发的高成本。2）数字化的未完全普及难以让每款游戏都以F2P的方式发行，而且家用机游戏的容量都非常大，对于一般玩家来说很难有足够的空间和足够的网速来获得很好的体验。3）F2P的天生缺陷会让玩家“脱戏”，像是一些需要让玩家沉浸其中的游戏并不适合采用这样的方式来进行，反而会破坏玩家的游戏体验，变得趣味索然。不过值得一提的是，在PSN上开始有不少下载游戏利用F2P的游戏发行，类似《铁拳 革命》、《斯巴达克斯传奇》等都采用这样的方式，而且《死或生5终极版》也将会推出一个基本无料版，这种发行方式其实也在悄悄地发展。以后会怎么样发展，让我们一起期待。

这里还有一点有意思的是，愿意在游戏中花费金钱的玩家被称为“鲸鱼玩家”，据美国电子娱乐研究会调查报告称：“免费游戏里的“鲸鱼”玩家（课金大户）多为电视游戏核心玩家。F2P与社交功能结合后，核心玩家容易受朋友圈的影响成为F2P的游戏用户，他们看不起F2P，但却更忍不住在F2P里一掷千金。”这也是一种有趣的现象吧，而像是编辑部里的“狼来了”同学，其实也佐证了这个观点呢。

●Email jjfft

我是一个喜欢格斗游戏的玩家，在《游戏·人》看到了《梅原大吾自传》，非常喜欢！以前一直以为他是很幸运的，能为自己喜欢的东西努力并取得成功，却从来没想过他在背后到底面临了多少困难。很多人一直以为能从事自己的职业是一件很幸运的事，但是看到他付出的那么多东西，我又觉得这个观点似乎有些肤浅了。编辑们到底是怎么看待这件事的呢？



谢谢这位读者的来信。《梅原大吾自传》这本书我正好看过，里面写到的一些东西也让时雨非常的感动，带来共鸣。尤其是他的朋友都被考试束缚住的时候，他还能自己一个人坚持下去，迈向世界第一的宝座非常难得。而且书中的心里描写非常的细致：“现在的我真的好吗？我总是无法喜欢上自己。”，“我觉得我现在开始喜欢上自己了。”这些都很容易让人在阅读的过程中带入，在这里也建议有条件的玩家买一本收藏。

关于从事自己喜欢的职业，时雨我觉得自己有一定的发言权。查理·史兹韦伯曾经说过：“每个人从事他自己无限热爱的工作的话，都可以获得成功。”选择自己喜欢的工作，你就能为此投入更多的热情和精力，更加不容易感到疲惫。因为是自己喜欢的事情，更希望能为止努力，让自己喜欢的东西能得到更多人的承认和喜爱。就像是我，因为觉得游戏是个非常牛逼的事业，自然愿意为此奋斗终生。当然，小时候也的确受到一些人的不解：“打游戏打得好有什么用？”、“玩物丧志”等等声音不绝于耳，但最终还是在父母的支持下坚持了自己喜爱的





东西，我的确是幸运的。当然，工作并没有表面那么光鲜，自然也会有压力差点崩溃的时候，但凭借着对游戏的爱和对职业的尊重，我也会继续加油和坚持下去。我觉得工作其实和谈恋爱一样，保持好一个度，保持心中那份热情和喜爱，那么一切都不会有问题的。

●Email 似水流年

各位小编们辛苦了！看到胜负师写的卷首语《假如一天有50个小时》，我自己也感觉时间真的会不够用。我现在是一名即将步入大四的学生，不仅要步入工作岗位，而且还要考车牌，要继续学习学校的课程。这些都还好，但是充满了对未来的未知，感觉到满满的不安。不说这个，我有点好奇小编们是怎么安排时间的？因为我看编辑们不仅仅要参与《游戏机实用技术》的制作，连各种专辑也不会缺席，你们又是怎么样排解工作压力的呢？



谢谢这位读者的来信。时雨我也经历过这位读者的阶段哦，至今回想似乎还是历历在目。在那个阶段，最大的不安还是对于未来的未知，拿着实习期微薄的工资，看着身边的同学纷纷找到地方工作，自己却悬而未决。不过后来换了个想法，还没确定恰恰说明自己的道路有很多，还充满着多种多样的可能性。记得当时在选择职业的时候，我也曾经犹疑过，到底是当老师、当栏目编导、当视频后期还是选择自己所向往的编辑。那么，在犹疑的时候就脚踏实地朝着梦想努力吧，我在实习期的时候还坚持着熬夜为杂志写稿子，最终得到了认可。所以请先朝着自己能做的事情先努力着，在不知不觉中未来的道路就会向你敞开。

关于排解压力，不同的编辑有不同的做法。像是胜负师和纱迦在工作之余会继续游戏，打奖杯或是成就。像是宇宙人就喜欢看看动画，打打Galgame。稀饭多是看书和玩一些竞技类游戏为主。至于时雨则是看看书，陪陪心爱的人或是跑出去玩了。虽然排解压力的方式各不相同，但都有自己的方式排解，这些方式没所谓的对或者错，只要能让自己释放就可以了。也希望你能找到自己的方向，一切顺利！

●Email kiseki

这一期的《东瀛采风》笑死我了！小编们你们是黑吧！这么这期登的都是这么猎奇的东西，不过我喜欢。其中最让我印象深刻的就是黑暗料理店还有那个检测味道的机器了。日本人的想法真的是非常奇特啊。



谢谢这位读者的来信，当我看到撰稿人写的这篇稿子也觉得非常的欢乐。尤其是黑成一团的面，这谁想要吃啊！不过虽然卖相不好，说不定尝起来会很不错呢？说到黑暗料理我也想起之前不少网络上流传的英国“美食”图片，其中一道称为“仰望星空”的鱼头让我印象深刻。说回栏目，正是要有一些特别的东西才能保持栏目的特色，赢得读者的喜爱。感谢您的支持，今后的《东瀛采风》也一定会保持下去，给读者介绍一些有趣的，新鲜的东西。如果您有什么有趣的见闻，也不妨发到邮箱gamer@ucg.cn，一经采用，就可以登上杂志和读者们一同分享了哦！

●Email juice221

还记得几年前在路上的书报亭上偶遇了《游戏·人》，从此就一发不可收拾，期期不落地购买。虽然后来书报摊倒闭了，不容易购买，但我还是坚持在网上购买《游戏·人》，虽然到货的时间变得更加慢了，但是期待的心情却不减反增。

如今从新看回收藏的《游戏·人》，真的觉得喜欢这个杂志，不只是游戏，它更是承载着我的青春。自从认识了《游戏·人》，我也开始写一些小说了。虽然不及《游戏·人》刊登的小说那么专业，但是也想把自己的青春和自己的心情记载下来。不知道贵刊能否接受我的投稿呢？



谢谢这位读者的来信。《游戏·人》能一直陪伴在您的身边是我们的荣幸。您的经历也让我想起以前在大学的经历了，由于附近没有书报摊，加上交通又不太方便，也只好让家人存着买或者利用邮购的方式购买，虽然很辛苦，但是每次能看到杂志心中总能感到满足感。关于投稿的话，《游戏·人》的栏目一直都在向广大的读者和撰稿人们开放。各位有想要分享的事情、有意记录自己的游戏心情或是对于业界有独到评论的都可以投稿到gamer@ucg.cn。我相信只要您能表达出自己心中的情感，记录自己的青春的话，这篇小说必定十分精彩。而对于自己文笔没有自信的读者们也不必担心，编辑们会对您的稿子提出建议，您也可以进行优化，让自己有进一步的提升。而您所需要做的，只是勇敢地迈出这一步！



●Email 百骑兵

小编们好，我是《游戏机实用技术》和《游戏·人》的忠实读者，而且我的志愿制作游戏，只不过毕业一年了一直都干着别的行业。最近好不容易在朋友介绍下终于得到了一份跟游戏相关的工作面试机会，这是我梦寐以求的工作，而且面试最后也通过了。但是偏偏这个时候，原本的工作加薪了，而且还有升职的机会，加上换到新工作之后会比现在忙很多，工资也没有太大提升，毕竟现在这份工作虽然不喜欢，但也不讨厌，而且辛苦了一年也做出了成绩，所以思想斗争了好久之后还是决定留守。结果不到一个月悲剧就发生了，原公司的股价大跌，不仅升职、加薪什么的一夜间全没了，工作量还增加了3倍。我只能感叹世事无常，欲哭无泪啊！各位小编现在的工作愉快么？不知道曾经有没有遇到过类似的经历呢？你们是怎样选择的？



非常感谢这位读者的来信，以及跟我们分享了自己的经历。记得宇宙人那家伙在吃饭的时候经常提起以前炒股票的事情，说他曾经买了一只高风险的股票之后就开始大跌，后来狠下心“砍仓”之后又升了回去。虽然他这种做法是散户被坑的典型例子，但抛开环境因素来说的话，没人知道后面的行情怎样的，股市这样，现实也是这样。假如你当初转职之后发现新工作比你想象中更差，又或者原本的公司没出问题，说不定你也会后悔吧。不知道你看了最近播的几集《进击的巨人》没有，最近几集都在围绕着这个中心展开，总结来说就是哪怕我们选择了风险最小最稳健的做法，但还是没人能预料到结果会怎样，所以，与其拘泥于自责或者抱怨运气差，还不如想办法如何让现在变得更好吧。

●Email WALUE

小编们大家好，我是你们的忠实读者。《游戏·人》每期赠送的CD都是我非常喜欢的东西，我比较喜欢听歌，但是因为平时在学校住宿，手机也是过时的型号，几乎没机会上网，周末回家时间太短了，所以即使喜欢ACG，也没办法花太长时间去搜歌了，毕竟看动画都来不及了呀。《游戏·人》送CD正好帮我挑了很多好歌曲出来。对了，想八卦问一下各位小编有没有买CD的习惯？



编辑部里基本上都是听在线或者下载党为主吧，我也是下载党，不过听无损居多，偶尔也会买一些喜欢的CD。要说买CD买得最凶的应该是九老师了，除了CD之外每个月还会收大量的蓝光动画游戏之类，而且CD那些大多数是不拆封的，令人发指。



一转眼新的学年开始了。想必有许多读者都是即将步入一个全新的学习环境吧？会结识到新的朋友，也会和老友渐渐疏远失去联系，每一天都在惊喜与失落中交叉着度过，每一天都在患得患失地经历着青春的洗礼，就这样，一点一滴地，被岁月塑造成最恰如其分的形态，这个过程，就是所谓的成长。无论你是否愿意，成长都是必定要经历的一个时期，此刻或许你会觉得为了成长而付出了太多的代价，但时过境迁后再回首望去，便会发现收获更多。所以，不要畏惧迈开脚步，勇敢地面对未知的挑战吧。

序号	曲目	出自	演唱者
1	perfect slumbers	《猫物语（黑）》片头曲	堀江由衣
2	自由之翼	《进击的巨人》片头曲	Linked Horizon
3	Pacific Rim	《环太平洋》主题曲	—
4	We own it	《速度与激情 6》主题曲	2 Chainz、Wiz Khalifa
5	不死鸟のフランメ	《战姬绝唱 SYMPHOGEAR G》角色曲	日笠阳子 & 水树奈奈
6	traumerei	《穿透幻影的太阳》片头曲	LiSA
7	Dumb ways to die	《蠢蠢的死法》主题曲	Oliver McGill
8	rain	《言叶之庭》片尾曲	秦基博
9	promise	—	AZU
10	君と仆はそこにいた	《机动战士高达 AGE》插入曲	AiRI
11	泪色	—	西野カナ
12	私の蔷薇を食みなさい	《新蔷薇少女》片头曲	Ali Project
13	暴走マシ－ン	《灵偶异界》主题曲	yucat
14	HeavenZ– ArmZ feat. 初音ミク	《七龙战记 2020– Ⅱ》主题曲	初音未来



《游戏·人》第五十一辑音乐收藏介绍

1 perfect slumbers

作曲·编曲：神前晓　作词：meg rock　演唱：羽川翼（堀江由衣）





洛克推荐

《perfect slumbers》是神前晓为《猫物语（黑）》创作的主题曲，基本上“《物语》系列”的 OP 都是由神前晓负责，也由此诞生了不少洗脑神曲。此次《perfect slumbers》虽然洗脑属性不算太高，但温柔动听的旋律亦让人难忘，堀江由衣对于歌曲的把握也十分到位，把羽川翼那份看似坚强，实则柔弱的情感表达得淋漓尽致。

黑い暗の中
そっと笑いてた
はじめての心
君はきっと知らない

差し伸べてくれた手を
つかめずにいる私は
あと少しもう少し
君にもっと求めている

それはひとすじの光
心の行方を
今は　まだ知りたくない

黑い暗の中
そっと笑いてた
はじめての心
今日も云えないままで

あきらめたふりをして
期待してしまっている
君になら君となら
だからこそ怯えている
それは　あたたかな光

多分今はまだ きっと夜明け前
君のとなり微睡みながら明日

をまってる

差し伸べてくれた手を
つかめずにいる私は
あと少し もう少し
君にばかり　求めている

それはひとすじの光

はじめての心
君に　気付いてほしくて

在黑暗中
悄悄绽放的
初次的心意
你一定毫不知情

没能握住你伸出的手的
这样的我
只要再稍微 只稍微地
再追逐你一阵子

那是一束光芒
而心的去向
现在我还不想知道

在黑暗中
悄悄绽放的
初次的心意
此时此刻也未说出口

假装死心的样子
却暗暗期待着
正因为是你，正因在你身边
正因为如此才会害怕
那才是温暖的阳光

大概现在还没到黎明之前
我要在你的身边闭上眼睛一

直到明天

没能握住你伸出的手的
这样的我
只要再稍微，只稍微地
再追逐你一阵子

那是一束光芒

初次的心意
想要让你知道

2 自由之翼

作词：Revo　作曲：Revo　演唱：Linked Horizon

Wohlan Freie！
Jetzt hier ist an Sieg.
Dies ist der erste Gloria.
Wohlan Freie！
Feiern wir dieser Sieg für den sicheren Kampf！

「无意味な死であった」
と…言わせない
最后の《一矢》になるまで……

Der Feind ist grausam. Wir bringen.
Der Feind ist riesig. Wir springen.

两手には《钢刃》呗うのは《凯歌》
背中には（自由の翼）
握り缔めた决意を左胸に　斩り裂くのは《愚行の螺旋》
苍穹を舞う——

『自由の翼』!

鸟は飞ぶ为にその壳を破ってきた　无样に地を这う为じゃないだろ?
お前の翼は何の为にある　笼の中の空は狭过ぎるだろ?

Die Freiheit und der Tod. Die Helden sind Zwilinge.
Die Freiheit oder der Tod？
Unser Freund bis ein！

何の为に生まれて来たのかなんて…　小难しい事は解らないけど…
例えそれが过ちだったとしても…　何の为に生きているかは判る…
其れは…　理屈じゃない…　存在…　故の『自由』!

Die Flügel der Freiheit.

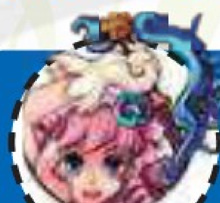
隐された真実は　冲击の嚆矢だ
锁された其の《深层》と《表层》に潜む《巨人达》
崩れ然る固定观念　迷いを抱きながら　其れでも尚『自由』へ进め!!!

Linder Weg？ Na, ein Weg welcher ist？
Rechter Weg？
Der Freund？ Mensch, Sie welche sind？
Der Feind？

两手には《战意》　呗うのは《希望》
背中には《自由の地平线》
世界を系ぐ锁を各々胸に　奏でるのは《可能性の背面》
苍穹を舞え——

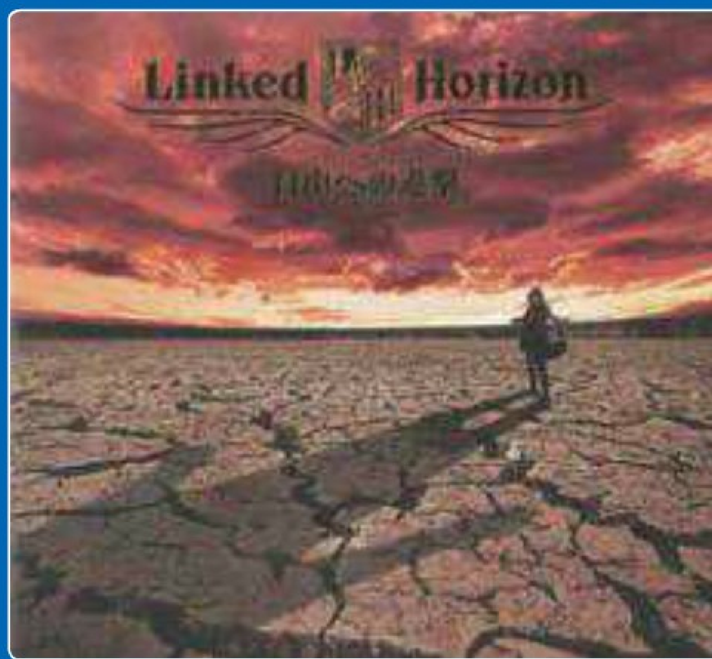
『自由の翼』!

（Wohlan Freie！
Jetzt hier ist an Sieg.
Dies ist der erste Gloria.
Wohlan Freie！
Feiern wir dieser Sieg für den sicheren Kampf！）



八重樱推荐

自由之翼》是 TV 动画《进击的巨人》的第 2 首 OP 曲，歌词中使用到了大量的德语，铿锵有力的节奏充满激情与感召力，作为战争时振奋人心的歌曲来看非常合适。虽然关于《进击的巨人》的讨论一直都是风波不断，但动画本身出色的品质与精良的配乐却是不容忽视的优点，不要让外界的风言风语影响自己，只用最单纯的心情来欣赏这首热血的歌曲吧！



自由吧!
现在就此胜利。
这一切都是我们第一首颂歌。
自由吧!
为了毫无疑问的战斗去庆祝我们的胜利!

「他死得毫无价值」
这种话…我不许任何人说
直到我成为最后《一支箭》……

凶狠的敌人。由我们将其扫除。
巨大的敌人。由我们将其粉碎。

双手紧握的是《钢刃》口中高唱的是《凯歌》
背后展开的是(自由之翼)
手中紧握决心覆于左胸之上 斩断的是《反复的愚行》
飞舞于苍穹的——

『自由之翼』!

鸟儿是为了翱翔于空才破壳而出 而不是为了在地上笨拙地爬行吧?
你的翅膀又是为何而生 鸟笼中的天空太过狭小了吧?

自由与死亡。这样的英雄宛如双生子。
是自由还是死亡?
我们的战友会战斗到最后一人!

我究竟是为何而降生于此… 虽然不太明白这些复杂的东西…
但就算我的降生是个错误… 我也明白自己是为了什么而活…
这些话… 并不是强词夺理… 我在… 故我『自由』!

自由之翼!

被掩盖的真相 正是冲击的镝矢
被封锁于《深层》和 在《表层》中潜伏的《巨人们》
崩毁的固定观念 虽然仍心怀困惑 即便如此也要 向『自由』进击!!!

左边的路? 呐,是哪条路呢? 右边的路?
是朋友? 人类啊,你选择了哪一条? 是敌人?

双手紧握的是《战意》 口中高唱的是《希望》
背后展开的是《自由之地平线》
连结世界的锁链于人们胸中 奏响的是《可能性的背面》
飞舞于苍穹吧——

『自由之翼』!

(自由吧!
现在就此胜利。
这一切都是我们第一首颂歌。
自由吧!
为了毫无疑问的战斗去庆祝我们的胜利!)



3 Pacific Rim

作曲:Ramin Djawadi

稀饭推荐

任何看过《环太平洋》后的观众恐怕都不会忘记本片那雄伟、激昂又带着些许流行乐元素的主题音乐,而这首与电影同名的主题曲,正是由电影配乐大师汉斯·季默(Hans Zimmer)的高徒拉民·贾瓦迪(Ramin Djawadi)打造。贾瓦迪是德国籍的伊朗人,在1998年时就加入了汉斯·季默旗下的音乐工作室,陆续参与了相当多电影、游戏和电视剧的配乐工作,其中有不少玩家们熟悉的名字,例如电视剧《越狱》,《疑犯追踪》和《冰与火之歌权力的游戏》,还有电影《诸神之战》,《钢铁侠》和《加勒比海盗》,甚至还有游戏领域的《荣誉勋章》(2009版)和"《生化奇兵》系列"主创肯·列文(Ken Levine)的首部作品《网络奇兵2》。本次负责《环太平洋》的主题曲时,贾瓦迪还请来了吉他演奏大师,Rage Against The Machine乐队的灵魂人物汤姆·莫瑞洛(Tom Morello)来负责演奏主题曲中的电子吉他部分,于是,我们在一开端就能够听到这位高手的娴熟老练的吉他前奏,并在整个乐曲中用这种流行乐器配合着扣人心弦的交响乐节奏,成为了整个乐曲中的主干,也表现出了机甲猎人所特有的未来感。





4 We own it

作词:2 Chainz 作曲:2 Chainz 演唱:2 Chainz、Wiz Khalifa

Money's the motivation, money's the conversation
You on vacation, We gettin paid so
We on paycation, I did it for the fam
It's whatever we had to do, it's just who I am
Yeah, it's the life I chose
Gunshots in the dark, one eye closed
And we got it cooking like a one-eyed stove
You can catch me kissin my girl with both eyes closed
Perfecting my passion, thanks for asking
Couldn't slow down so we had to crash it
You used plastic, we 'bout cash
I see some people ahead that we gon' pass

I never feared death or dying
I only fear never trying
I am whatever I am,
Only God can judge me, now I'm
One shot, everything rides on tonight
Even if I've got three strikes
I'mma go for it
This moment, we own it
And I'm not to be played with
Because it can get dangerous
See these people I ride with
This moment, we own it

And the same ones that I ride with,
Be the same ones that I die with
Put it all out on the line with,
If you looking for me you can find Wiz
In the new car or in the crown with
My new broad, thats a fine chick
And the wonder squad, I'm down with
(and no way around it)
What you say, tell me what you say
Working hard, reppin for my dogs, do this everyday,
Takin' off, looking out for all, makin sure we ball,
Like the mob all you do is call
Catch you if you fall, Young Khalifa

I never feared death or dying
I only fear never trying
I am whatever I am,
Only God can judge me, now I'm
One shot, everything rides on tonight
Even if I've got three strikes
I'mma go for it
This moment, we own it
And I'm not to be played with
Because it can get dangerous
See these people I ride with
This moment, we own it

(I ride or die for love)
This the biggest day of my life
We got big guns, been graduated from knives
It's the day in the life and I'm ready to ride
Got the spirit, I'm feelin like a killer inside
Financial outbreak, I'm free but I ain't out yet
Ridin with the plug so I'm close to the outlet
At the red light, rims sittin off set
I look better on your girl than her outfit

Stuck to the plan, always think that we would stand up, never ran
We the fam and loyalty never change up
Been down since day one, look at where we came from
Jumpin out on anybody who try to say some one thing about it
Got a problem, i got the same one
Money rolls, we fold
Plently clubs we closed
Follow the same code
Never turn our backs, our cars dont even lose control

One shot, everything rides on tonight
Even if I've got three strikes
I'mma go for it
This moment, we own it
And I'm not to be played with
Because it can get dangerous
See these people I ride with
This moment, we own it ×3

钞票就是一切,钞票就是老子的目的
你们度假找钱拿,但我们有
我们拿钱放假,老子嘻哈都是为了家庭
不管我们干过什么,老子都忠于自己
没错这就是老子选择的生活
那些肮脏的工作,总是有人得做
但我们很清楚我们在做什么
在老子和女人接吻时你会发现老子闭上双眼
老子就是这么专情,你会不会管太多?
绝不减速宁愿撞个粉身碎骨
你们用信用卡,我们都用钞票
我们将超越面前的任何对手,了吗!

我从来就不害怕死亡
只怕自己不曾努力争取
这就是我
只有上帝能审判我
放手一搏,成败就在今晚
就算我已经被三振
我也绝不出局
这一刻,属于我们
老子不是好惹的
小心玩火自焚
看清楚我身后有多少人马
这个瞬间,非我莫属

老子和兄弟一起飚车
老子和兄弟一起玩命
我们一起出生入死
如果你们要找我
老子不是和 Wiz 一起飚车就是和新马子在一起,她性感火辣
老子不会加入别的帮派(绝对不可能)
你说呢? 告诉我你的想法
老子努力打拼,为小弟嘻哈,每天都是这样
和兄弟有福同享,有难同当
帮派兄弟乔事情只要一通电话
无论什么事老子都挺

我从来就不害怕死亡
只怕自己不曾努力争取
这就是我
只有上帝能审判我
放手一搏,成败就在今晚
就算我已经被三振
我也绝不出局
这一刻,属于我们
老子不是好惹的
小心玩火自焚
看清楚我身后有多少人马
这个瞬间,非我莫属

终于到了玩命关头
我们重装上阵,不留余力
在这一刻我已经准备好狂飙
全神贯注,热血沸腾
搞定这一票,但这一切还没结束
手拿着枪往出口狂飙
冲过红灯,婊子在旁边坐成一排
我对你马子的裸体还比较有兴趣

一切尽在掌握,我们充满自信,永不言败
我们就是一家人忠诚永不改变
我们白手起家,不要忘记初衷
任何人敢对我有意见老子就把他干掉
有问题? 我也是
有钱一起赚,夜店我们一起嗨,遵守同样的教条
永不回头,名车在手飙风四起

放手一搏,成败就在今晚
就算我已经被三振
我也绝不出局
这一刻,属于我们
老子不是好惹的
小心玩火自焚
看清楚我身后有多少人马
这个瞬间,非我莫属
这一刻,属于我们
这个瞬间,非我莫属



稀饭推荐

生于美国佐治亚州的2 Chainz原名Tauheed Epps,在1997年开始了作为Hip hop说唱歌手的生涯后,他选择了Tity Boi这个艺名,并且在十几年的职业生涯中逐渐取得了相当不错的事业成就。但因为这个名字所蕴含的糟糕含义很可能会让他面临事业瓶颈,Epps在2011年的时候做了一个大胆的决定,将自己的艺名改为了2 Chainz。改名后的2 Chainz并没有遇到事业上的挫折,反而越发地红起来,这一次他联合后起之秀维兹·卡利法(Wiz Khalifa)演唱《速度与激情6》的主题曲《We Own It》,又达到了事业上的一个新高峰。这首歌曲仍然是以说唱为主调,但是因应电影的风格需要,加入了非常具有速度感的配乐,副歌部分融合了说唱和流行乐的特点,在电影中作为演示非法飙车现场时的配乐使用,和现场热辣十足的各色美女还有一众超级跑车非常相衬。



5 不死鸟のフランメ

作词：上松范康　作曲：上松范康　演唱：マリア·カデンツァヴナ·イヴ（日笠阳子）/ 风鸣翼（水树奈奈）

Huu… Cold moon… Blue shine…
マサニ今宵、イマ世界ハ、
一ツニナル、届キタマエ、叶エタマエ、
さあ…始まろう

（3、2、1 Ready go Fly !!）

果てなき 强い この想いは
让れない 强い この想いは
谁にも 负けない 不死なるメロディー
辉け True heart

この手から零れ去った
イノチ…纺いだコ・ド・ウ!
欠けたムーンライト その光は
残した者にナニヲ问ウ!

哀しみを束ねて 剑に
刃に ジャスティスの名の下

二度と消える事ない
魂の种火をさあ
灯せ

燃えなさい 人に
运命—さだめ—などない
飞びなさい 过去を 引き千切って
行きなさい アツく 羽击き合い
响き传う 奏で传う 绊ッ!

そう 泪 握りしめて
背负った 全部 握りしめて

いま不死なる梦を羽根に
愿う明日を共に飞ばないか?
歌え Phoenix song

迷い切って见上げた空 零さぬようにと决・メ・タ!

贯いた觉悟の味 啮み缔め契り上ヲ向ケ!

震えるくらいなら 决意を 构えて
悪梦—ナイトメア—ごと斩れ
断罪の审判を 终焉の铁槌を
落とせ

勇气は 君を 里切らない
刻んだ 过去は 星となって
续いた 道を 照らすだろう
辉き出す 煌めき出す 未来ッ!

そう 心 一つにして
希望を 束ね 一つにして

いま描いた梦を羽根に
手と手を系ぎ翼にしよう
滚れ Phoenix song

守るものの为に 誓える
夸れる 何も怖くはない

二度と消える事ない
魂の种火をさあ
灯せ

Ignition…!!

燃えなさい 人に
运命—さだめ—などない
飞びなさい 过去を 引き千切って
行きなさい アツく 羽击き合い
响き传う 奏で传う 绊ッ!

そう 泪 握りしめて
背负った 全部 握りしめて

いま不死なる梦を羽根に
愿う明日を共に飞ばないか?
天を焦がせ
歌え Phoenix song

Huuh…. 冷冽幽月…闪耀著蓝光…
如同今宵般、这世界
已合而为一、传达出去吧、将其实现吧、
来吧…一同揭开序章

3，2，1 准备！展翅高飞！

这份　毫无止尽的　强大思念
这股　绝不退让的　强大思念
绝对不会　就此妥协　不灭的旋律
闪耀吧 真实之心

从双手中满溢而出的是
生命…所编织而成的・鼓・动！
被遮挡的新月
所遗落的光辉为了甚么而感到疑惑！

将哀伤给收束的这把剑
和刀刃 在正义之名下
永不消逝
就连灵魂的火种
都能点燃

燃烧生命吧　人类们
并不会被命运给束缚
展翅高飞吧　与过去　切离分割
启程吧　拍击　炙热的羽翼
歌唱吧　奏响吧　我们的羁绊！

没错　将泪水　寄放于心
所背负的　一切　给紧紧握住

现在将永恒的梦想寄托于羽翼
何不祈愿让我们一同展翅高飞?
歌唱吧 凤凰之歌

斩除迷惘后所仰望的天空　为了不再次堕落而下定决心！

将贯彻觉悟的滋味　给牢记在心而抬头仰望！

倘若此身颤抖不已 就将决心给展现出
将梦魇给催毁
为断罪的审判　挥下　终焉的铁槌

发自内心的勇气 绝不会 背弃你而去
已刻划　的过去　化做满天星斗
会将继而生成　的道路　给照亮对吧
带来光明　照亮前方的　未来！

没错　将心　合而为一

将希望　集结　融为一体

如今描绘的梦想羽毛
用我们的手将其连系成翅膀
势如燎原的凤凰之歌

为了守护真爱 我愿起誓
内心踌躇满志 不再畏惧
意志绝不会再次消逝而去
就连灵魂的火种
都能点燃

燃烧吧…!!

燃烧生命吧　人类们
并不会被命运给束缚
展翅高飞吧　与过去　切离分割
启程吧　拍击　炙热的羽翼
歌唱吧　奏响吧　我们的羁绊！

没错　将泪水　寄放于心
所背负的　一切　给紧紧握住

现在将永恒的梦想寄托于羽翼
何不祈愿让我们一同展翅高飞?
将天给燃烧的一片火红
歌唱吧 凤凰之歌





纱迦推荐

很多人对日笠阳子唱功的印象还停留于《轻音》时代。这位今年刚满 28 岁的女性声优称得上是大器晚成（要知道和她一样大的泽城美雪已经成名快十年了），在凭借《轻音》中的黑长直 MIO 成功后，日笠阳子一度混迹于各种后宫番和搞笑节目中，似乎很快就要被后起之秀淘汰。但经过她反番地磨砺自己的唱功，到了 2013 年终于迎来一次大爆发。她首先是在《进击的巨人》中演唱的 ED《美しき残酷な世界》中赢得了广泛的赞誉，之后在 3 个月内连出 3 张专辑，更请来小室哲哉、TWO-MIX 等大牌助阵。这首《不死鸟のフランメ》是她在 7 月新番《战姬绝唱 SYMPHOGEAR G》第一集中和水树奈奈共同演唱的曲目，不难听出阳子的唱功毫不逊色于身为红白常客的水树奈奈，其清澈的嗓音正好和“超级系”的水树奈奈形成互补，对于喜爱 ACG 音乐的人来说绝对养耳。

6 traumerei

作词：Hideo Nekota　作曲：Hideo Nekota　演唱：LiSA

夺って、スローモーション倒れ込んだ夜
ギュッとした仆の胸から磨り减ったリズム
残像と彷徨いながら手に入れた眼は
透明な爱を浊して映し出して行った

回る孤独な未来背负っても奥齿を鸣らして进め

空を突き刺す光になって星に刃を溜めて
零れ落ちそうな伤を全部、彼方に拭い去って
生まれ变われば时の螺旋は违う道を示す
解けて 包み込まれて系ぎ合って
また结ばれて始まる

揺らいだ蝶々の后にぶら下がった运命
幻想に取り凭かれたまま见失った现实

太阳に憧れたのは君みたいだから
太阳を遮ったのは君みたいだから

风を両手に受けて无くした羽根をイメージで广げ

暗を切り裂き月を掠め舞い上がった欠片には
锖びて消えそうな瓦落多だけ记忆の砂が溢れる

本当の自由の意味を知った

ひとつになってく身体と心
放たれた失望も希望も
今は触れられる

空を突き刺す光になって星に刃を溜めて
零れ落ちそうな伤を全部、彼方に拭い去って
生まれ变われば时の螺旋は违う道を示す
解けて 包み込まれて系ぎ合って
また结ばれて始まる さぁ

夺走了、倒下时呈现慢速动作的夜晚
内心紧缩的悸动 由我的胸前逐渐削减的旋律
与残像踌躇迷惘的同时 得手的视野是
为了将透明似地爱意 融合后映现出来

徘徊 孤独的未来 即使背负著咬紧牙关准备前进吧

突进划破天空 化作一道光 向繁星收集刃片
彷佛将殒落似地 将所有伤痛、朝著远方挥之而去
若能重获新生 时间的漩涡会指示出相异的道路

豁然贯通 凝聚后融为一体 相系相伴
再次萌芽诞生 重开篇章

摇曳的舞蝶背后 是若有似无的命运
依附著幻想而活 却与现实背道而驰
向往著太阳 只因为想成为你
遮蔽了太阳 不想重蹈你覆辙

以双手感受风 将失去的羽翼化做想像 展翅高飞

划破黑暗 掠夺明月 飞舞飘扬的碎片则是
犹如生锈剥落的碎屑残骸 记忆之砂无止尽流散

知晓了切实的自由真谛
合而为一的身体与内心
曾放逐的失望与希望
如今近在咫尺

突进划破天空 化作一道光 向繁星收集刃片
彷佛将殒落似地 将所有伤痛、朝著远方挥之而去
若能重获新生 时间的漩涡会指示出相异的道路
豁然贯通 凝聚后融为一体 相系相伴
再次萌芽诞生 重开篇章 来吧





纱迦推荐

织部里纱原本是摇滚乐团“Love is Same All”的主唱，LiSA 这个艺名即为乐队的简称，同时也和其名字相符。自从凭借《Angel Beats》中的由依打入 ACG 圈之后，虽然 LiSA 的作品并不算多，但影响力并不低，其主要作品包括《Fate/Zero》的《oath sign》、《刀剑神域》的《crossing field》。这首《traumerei》是 LiSA 为 7 月新番《穿透幻影的太阳》演唱的片头曲，这部动画虽然采用塔罗牌主题外加可爱人物造型，但同样有着一个略显沉重的故事，难怪请来 LiSA 演唱。黑暗之中的微弱光明，摇滚出身的 LiSA 将这首《traumerei》想要表达的意思表达得清清楚楚，如果不是作品名气偏低，再进公信榜前十不是问题。



7 Dumb ways to die

作词：John Mescall　作曲：Oliver McGill　演唱：Oliver McGill

Set fire to your hair
Poke a stick at a grizzly bear
Eat medicines that's out of date
Use your private parts as piranha bait
Dumb ways to die
So many dumb ways to die
Dumb ways to die
So many dumb ways to die

Get your toast out with a fork
Do your own electrical work
Teach yourself how to fly
Eat a two week old unrefrigerated pie
Dumb ways to die
So many dumb ways to die
Dumb ways to die
So many dumb ways to die

Invite a psycho killer inside
Scratch a drug dealer's brand new ride
Take your helmet off in outer space
Use a clothes dryer as a hiding place
Dumb ways to die
So many dumb ways to die
Dumb ways to die
So many dumb ways to die

Keep a rattlesnake as a pet
Sell both the kidneys on the Internet
Eat a tube of super glue
"I wonder what's this red button do?"
Dumb ways to die
So many dumb ways to die
Dumb ways to die
So many dumb ways to die

Dress up like a moose during hunting season
Disturb a nest of wasps for no good reason
Stand on the edge of a train station platform
Drive around the boom gates at a level crossing
Run across the tracks between the platforms
They may not rhyme but they're quite possibly
Dumbest ways to die
Dumbest ways to die
Dumbest ways to die
So many dumb
So many dumb ways to die



狼来了推荐

某段时间内澳大利亚的墨尔本当地发生了多起乘客掉落火车轨道导致事故发生的意外，最高峰的时期一年里有979人掉落轨道。为此，铁路运输公司Metro Trains制作了动画公益短片《蠢蠢的死法（Dumb ways to die）》，短片中一共罗列了21种神奇的死法，提醒大家没有比"在火车周围不注意安全而死掉"这种死法更蠢的死法了。这个短片在发布的24小时内即飙升至iTunes排行榜前十名的位置，不仅如此，在Youtube社交视频网站上已取得近九百万的超人气点击量及128371次的好评！而制作单位墨尔本Metro Trains已经陆续收到来自世界各地人们的邮件"抱怨"这首歌实在太容易令人上瘾了！这首3分钟的歌曲，曲风无比小清新，歌词却很是暴力，有爱的朋友不妨找MV来看一看萌贱小人们的各种死法。



放火烧你的头发
拿根棍子戳大灰熊
吃过期的药
把身体的隐私部位拿去充当食人鱼的诱饵
蠢蠢的死法
各种各样的蠢蠢死法
蠢蠢的死法
各种各样的蠢蠢死法

用叉子去拿烤炉里的吐司
自己做电工活
自学飞行的要领
吃一块两星期都没有放冰箱的派
蠢蠢的死法
各种各样的蠢蠢死法
蠢蠢的死法
各种各样的蠢蠢死法

把变态杀人狂请到家里做客
刮花毒贩的新车
在外太空摘下你的头盔
悄悄躲在干衣机里
蠢蠢的死法
各种各样的蠢蠢死法
蠢蠢的死法
各种各样的蠢蠢死法

把响尾蛇当作宠物
把两个肾都在网上卖掉
吃上一管强力胶
不晓得这个红色按钮是做什么的？
蠢蠢的死法
各种各样的蠢蠢死法
蠢蠢的死法
各种各样的蠢蠢死法

在狩猎季节里扮成一头驼鹿
蛋疼去桶马蜂窝
站在站台的边缘上
开车绕过火车铁轨前的停车栏
横穿火车站台之间的铁轨
它们虽然不押韵却很有可能是最蠢的死法之一
最蠢的死法之一
最蠢的死法之一
各种各样的、各种各样的蠢蠢死法

8 rain

作词：大江千里　作曲：大江千里　演唱：秦基博

言叶にできず冻えたままで
人前ではやさしく生きていた
しわよせで　こんなふうに杂に
雨の夜にきみを抱きしめてた

道路わきのビラと叶れた常夜灯
街角ではそう　だれもが急いでた
きみじゃない恶いのは自分の激しさを
かくせないぼくのほうさ

Lady　きみは雨にけむる
すいた驿を少し走った

どしゃぶりでもかまわないと
ずぶぬれでもかまわないと
しぶきあげるきみが消えてく
路地里では朝が早いから
今の内にきみをつかまえ
行かないで　行かないで
そう言うよ

別々に暮らす　泣きだしそうな空を
にぎりしめる强さは今はもうない
变わらずいる心のすみだけで伤つくような
きみならもういらない

Lady　きみは雨にぬれて
ぼくの眼を少し见ていた

どしゃぶりでもかまわないと
ずぶぬれでもかまわないと
口笛ふくぼくがついてく
ずいぶんきみを知りすぎたのに
初めて争った夜のように
行かないで　行かないで
そう言うよ

肩が干いたシャツ改札を出る顷
きみの町じゃもう雨は小降りになる
今日だけが明日に续いてる
こんなふうに　きみとは终われない

Lady　きみは今もこうして
小さめの伞もささずに

どしゃぶりでもかまわないと
ずぶぬれでもかまわないと
しぶきあげるきみが消えてく
路地里では朝が早いから
今の内にきみをつかまえ
行かないで　行かないで
そう言うよ

どしゃぶりでもかまわないと
ずぶぬれでもかまわないと
口笛ふくぼくがついてく
ずいぶんきみを知りすぎたのに
初めて争った夜のように
行かないで　行かないで
そう言うよ

不动声色 无以言表 扮演温柔
直到今日 所有冲动都化作 这雨夜鲁莽的拥抱

路旁的传单和坏掉的长明灯 街角旁每个人都行色匆匆 不是你
错的是我 无法掩藏住激情的我啊

LADY 你包裹着雨幕 跑过空空的车站

不顾大雨滂沱 不顾浑身湿透 你卷起雨花 渐行渐远
小巷里的清晨总是更早到来 我要趁现在 捉住你
对你说 不要走 不要走

各自仰望的天空 孤单得快要哭泣 紧握它的坚强 如今已不再
但仍有心的一角 未曾改变 不愿再看到受伤的你

LADY 你被雨打湿 略微凝视我双眼

不顾大雨滂沱 不顾浑身湿透 我吹着口哨 追随你
分明已对你了解太多 却仍会像初次争吵的夜晚时般
对你说 不要走 不要走

衬衫半开 走出车站时 你的城市已只是绵绵细雨
只有过完今天明天才会到来 和你不会就这样结束

LADY 此刻你是否一如既往 不肯撑伞

不顾大雨滂沱 不顾浑身湿透 你卷起雨花 渐行渐远
小巷里的清晨总是更早到来 我要趁现在 捉住你
对你说 不要走 不要走

不顾大雨滂沱 不顾浑身湿透 我吹着口哨 追随你
分明已对你了解太多 却仍会像初次争吵的夜晚时般
对你说 不要走 不要走



时雨推荐

看过《言叶之庭》的读者们一定记得这首片尾曲吧？歌曲的意境和动画的氛围非常符合，给全剧的情感起到了升华的作用。这首歌原本是由大江千里演唱，收录在1988年的专辑《1234》中，1998年由槙原敬之翻唱。而由秦基博再次演唱的本歌，依靠他特有的带有磁性的嗓音，很好地描绘了雨中的人那不安定思绪的情景和想法，质朴的音乐和歌词，和《言叶之庭》的主题相当切合。没有上升到喜悦的苦闷，就像湿度很高的阴天，但又不至于下雨，因此只好先等待的心情，让人更感到孤寂。



9 promise

作词：AZU　作曲：浅田将明　演唱：AZU




时雨推荐

AZU是一个非常有才华的歌手，她也是笔者最喜欢的歌手之一，曲风以R&B为主，但同时也在进行一些新的尝试。她的歌曲非常积极，总是能给人带来欢乐和正能量。最新单曲也在6月5日正式发行。这首歌曲的名字是《promise》，是一首柔美的抒情作品，描绘的是同年代女性们充满温暖华美的结婚歌曲。歌曲非常的抒情和温暖，强烈推荐给正在恋爱中的读者们欣赏。值得一提的是这首歌的PV也非常的清新，读者们也不妨找来看看吧！

繋いだ系から溢れ出した
梦の续きがここに…ほら
明日へと歩き出す二人だけの
永远の约束をして　uh

ありふれた幸せでもいいから
ただいつまででも邻で笑ってて

抱きしめたてのぬくもりが今
あなただけに届く瞬间
奇迹よりももっと深い爱いで
誓うの　I promise

ひとつの扉を开く度に
见つけた切なさ嬉びも
あなたの邻で感じながら
大人になってきたの　uh

特别な言叶はもういらない

どうかいつの日もこの手を离さないで

変わらないでね　爱していてね
10年后も100年先も
どんな痛みさえも分け合う様に
あなたと　I promise

几千もの时を越えて
巡り合えた私の场所
一人旅をしてきた
今日までにサヨナラ
これからはあなたと二人

抱きしめたてのぬくもりが今
あなただけに届く瞬间
奇迹よりももっと深い爱いで
誓うの　新し二人の物语を
誓うの　I promise

从记忆线索中不断溢出
梦的延续就在这里……瞧
迈向只有我们二人的明天
许下永远的约定

平凡的幸福就好
只要永远在身旁傻傻的笑着

拥抱温暖的现在
只向你传达的瞬间
用比奇迹更多更深的爱
宣誓 I promise

无数次打开同一扇门
无论难过还是开心
只要你在身边
就感觉变成大人了 uh

特别的话语已经不需要了

无论何时都不想放开你的手

不会改变的 深爱着你
无论 10 年后还是 100 年以后
无论何种痛苦都不会将我等分开
向你保证 I promise

穿越千年
邂逅我的地方
一个人的旅行
到今天要说再见了
今后要和你共度

拥抱温暖的现在
只向你传达的瞬间
用比奇迹更多更深的爱
宣誓 为我们二人开创新的故事
宣誓 I promise

10 君と仆はそこにいた

作词：AiRI　作曲：宫崎京一　演唱：AiRI

アルバムをめくれば 笑っている仆等がいた
まっすぐな瞳で 同じ梦をみてた
ドロだらけになり 时间を忘れるまで
过ごしたあの日は 今でも
光失くさないよね?
驱け拔ける间の片隅で
仆等だけの放课后が
素直になれた场所なんだ 觉えてるよ
あの一瞬は本当なんだ 君と仆はそこにいた
信じあえたね…嘘じゃなくて あぁ
过ぎていく时、思い驰せて

校舍から见上げる 空はいつも辉いてた
やさしい风の中 仆等を照らしてた
はしゃいだ季节が 通り过ぎたとしても
思い出は 今も 优しく
目を闭じれば巡るよ

薄れゆく记忆の片隅で
鲜やかに残るものは
あたり前のように おどけてた あの顷
あの一瞬を抱きしめながら
大人へと歩いて行く
仆らを见てる空の下で

青い风に吹かれながら
明日を见てた
どこまでも跳べる气がしてたんだ
驱け拔ける时间の片隅で
仆等だけの放课后が
素直になれた场所なんだ 忘れないよ
あの一瞬は本当だった 君と仆はそこにいた
信じあえたね…嘘じゃなくて あぁ
过ぎていく时、思い驰せて

翻开相册 看到欢笑着的我们
我们率直的双眼 看着同一个梦
浑身沾满泥土 甚至忘却了时间
一起度过的日子 至今也不曾褪色吧?
时光飞逝的角落里
属于我们的放学时间
那是两人坦诚相见的地方 我还记得
那一瞬间是真实的 你与我都在那里
相互信任…并非谎言 嗯
在流逝的光阴中 放飞思绪

从校舍仰望 天空一直都如此耀眼
在微风当中 照耀着我们
两人嬉戏的季节 就算已更替
我们的回忆至今
依然历历在目

在记忆开始淡忘的角落里
依然色彩依旧的
是那理所当然的 有说有笑的日子
怀抱着那一瞬间
一步步迈向成人
在注视着我们的天空下

乘着青涩之风
凝望明天
感觉可以飞往世界的任何角落
时光飞逝的角落里
属于我们的放学时间
那是两人坦诚相见的地方 我还记得
那一瞬间是真实的 你与我都在那里
相互信任…并非谎言 嗯
在流逝的光阴中 放飞思绪




九兵卫推荐

虽然《机动战士高达AGE》在大众中的口碑不算太好，但其中一段描写主角阿瑟姆与好友塞哈特的友情描写可谓全剧最精彩之处，是近年的高达作品中少有的对人物情感的深入描写。而在剧场版《MEMORY OF EDEN》中更是把两人的恩怨从头演绎了一遍，曾经的好友，却在战场上相会，为了各自的信念而展开死斗。在很多年后，当再次翻开那个时候的相册，看到的是你我一起欢笑着的照片，那一瞬间是真实的，你与我都曾在那里。

11 泪色

作词：西野カナ　作曲：GIORGIO CANCEMI　演唱：西野カナ

泪色 二人のこと
思えばまた I start to cry
どうして出会い恋をしたの?
I always cry

君の言叶は いつだって优しくて
どんなに嫌なことがあっても
私のこと一番に 思ってくれてた
all the time
一度も忘れたことないね
电话にメール 欠かさずに
You told me you loved me
君色に包まれてたの

惯れない手纸も精一杯
书いてくれる不器用な
君が大好きだった

泪色に染まった恋
君にはもう会えないでしょう
大好き 想いは溢れてく
あの日よりもずっと
泪色の明日がまた
きっとやってくるのでしょう
大嫌いって言叶では言うけど
思い出にしよう いつか

知らないバンドも好きになって
ヒールは あまり履かなくなって
新しい私 全てが
You taught me everything
君色で满たされてたの

そばにいるだけでいつも
自然に笑える自分が
思えば大好きだった

泪色に染まった恋
君にはもう会えないでしょう
大好き 想いは溢れてく
あの日よりもずっと
泪色の明日がまた
きっとやってくるのでしょう
大嫌いって言叶では言うけど
思い出にしよう いつか

あんなに谁かを好きになれることなんて
この先あるのかな
君と出会って恋をしたから分かったの
こんなにも辛い想いも 温かい思い出も

泪色に染まった恋
君にはもう会えないでしょう

大好き 他の谁かにまた
传える日が来るのかな
泪色の明日はまだ
君を想っているでしょう
大嫌いって言叶では言うけど
思い出にしよう いつか

泪色 当想起两个人的点点滴滴
I Start to cry
为什么我们要相遇相恋?
I always cry

你的话语 一直都那么温柔
无论遇到多么厌烦的事
你都把我放在第一位 关心着我
All the time
一次都没有忘记
电话和短信 从没间断
You told me you loved me
你走进了我的世界

明明不习惯写信
却依然很认真地写
我曾经喜欢着这样笨拙的你

被染成泪色的爱
已经不能再与你相会了吧
很喜欢你 已经不能自制
比那一天更喜欢你了
泪色的明天
我想一定会再次到来
虽然我会对你说“我讨厌你”
让我们把这段感情当作回忆吧

渐渐喜欢上以前不认识的乐队
渐渐不再穿高跟鞋
这个全新的我

You taught me everything
我已经爱上了你

只要在你的身边
就能自然地大笑的我
好喜欢那时候的自己

被染成泪色的爱
已经不能再与你相会了吧
很喜欢你 已经不能自制
比那一天更喜欢你了
泪色的明天
我想一定会再次到来
虽然我会对你说“我讨厌你”
让我们把这段感情当作回忆吧

如此深爱着一个人
不知以后还会发生吗
与你相遇相恋后才懂得
不仅有悲伤 还有温暖的回忆

被染成泪色的爱
已经不能再与你相会了吧
某一天会不会有其他人
再来对我说“我爱你”呢

泪色的明天
依然会回想起你吧
虽然我会对你说“我讨厌你”
让我们把这段感情当作回忆吧


九兵卫推荐

一直坚持自己作词的才女西野カナ的最新单曲《泪色》，是一首讲述的是几位女性聚在一起叙说对前男友的爱恋与思念的情歌，再配上西野カナ清澈的声音与深厚的唱功，不禁让听众把自己也代入到歌曲中去，回想起那段让人刻骨铭心的爱情。



12 私の蔷薇を食みなさい

作词：宝野アリカ　作曲：片仓三起也　演唱：Ali Project

茨の茎を伸ばして挠めて
私に零して
雫のひとひら

终焉を知ってなお
笑き急ぐ蕾のように
生身の心脏は
柩を这い出る

少女という证
红襦子の骨が鸣く
夺いに访なえ
堕罪の指よ

暗は月
棘は蜜
あやすもの
缀ざされた眼は蛹
羽化する梦を见て

光の萼を卷って探って
やさしく包んで
瞬间の季节（とき）を

薇（らせん）の先へ升って
手缲って
初めて触れ合った
场处が开かれる
吐息の热さで

私の蔷薇を
さぁ食みなさい

违えぬ约束は
甘やかな血を分ける
腐植に沈める
美惑の舌で

翅根を脱ぐ
皮肤を剥ぐ
痛みなき
交じわりに意味はない
欲しいならば奥へ

荆の枝を络めて解いて
私を散らして
滴にひとひら

心の缘を抉って潜って
大事に抱きしめて
留まることなど
できないとしても

あなたの蔷薇で
あぁ眠らせて

生きてることを
知ったばかりでも

光の膜に溺れて眩んで
私は埋もれる
盛りの繁みに

薇の先へ升って手缲って
最后に触れ合った
场处が溶けてゆく
泪の重さで

私の蔷薇を
さぁ食みなさい

伸出荆棘的茎梗并将之曲折
令那一枚甘露
滴落于我身上吧

彷佛那即便知晓终焉将至
依然急于开放的花蕾般
肉身的心脏自棺柩中爬出

名唤少女的印证
红丝缎之骨骼正鸣泣

于掠夺中造访吧
堕罪之指啊

黑暗即皎月
棘刺方糖蜜
将我哄逗

缀饰华美的双眼便是虫蛹
梦著羽化之时的来到

蚰起光之花萼后再行摸索
用以温柔地包覆住这瞬间的盛季（时刻）
往蔷薇（螺旋）的前方攀登并牵升吧
我俩首度相触之地
将被喘息的热度所开启

来、咽下我的蔷薇吧

一致的约定
以没入腐殖土中的媚惑之舌
划分甘美的鲜血

把翅膀蜕下
使皮肤剥落
也不会有任何痛楚

交际之间毫无意义
若有渴望的话就往深邃处去吧

将荆棘枝枒缠绕后再解开
使我四散而一枚花瓣飘落于露水之上
深挖心灵之绿茵并潜入其中
将之爱护地紧抱怀里
就算无法保留住

啊啊、以你的蔷薇使我入睡

即使我才正晓得何谓生命

沉溺于光之薄膜中目眩神迷
我受繁盛的花海所埋没
往蔷薇（螺旋）的前方攀登并牵升吧
我俩最终相触之地
在泪水的沉重下逐渐溶解

来、咽下我的蔷薇吧


八重樱推荐

说起Ali Project和《蔷薇少女》的缘分，那可得追述到2004年TV动画第一季播出的时候，也正是从那时起，宝野太后便成为了“《蔷薇少女》系列”的御用代言人。Ali Project的曲风并非是第一遍听就会觉得委婉动听的旋律，但要论“深入人心”倒并不为过。独特的“增二度”曲调让Ali的歌曲如同一把寒光凛凛的宝剑，划破寂静的夜空直逼人心。本曲也同样如此，一起来品尝宝野太后献上的这朵妖艳的蔷薇吧。



13 暴走マシ－ン

作词：yucat　作曲：yucat　演唱：yucat

逆さまに歪んでしまった世界の景色は
ラブラブ万岁
へろへろ挽回
○○失败
后の祭りだ

地球の隅っこで见据えた真理の扉を
バラバラ散解
ヒリヒリ3倍
キリキリマイマイ
その意图は何だ？

今から言うことは谁にも内绪だよ
もうすぐこの地球は消える
でも安心していいよ
イイコト教えてあげる

暴走マシ－ン 君のこと 乘せてあげよう
手荒な操纵　批难中伤　御勘弁样

– time is over –
昨日の自分を追い求める者
グチグチ言うぞ
メソメソ泣くぞ
タメイキタメ藏
傍观者气取り

time is money
お金じゃ明日は买えないんだけど
染色体が
DNAが
身体中が叫んでいるようだ

生きとし生ける者
失くしながら得るモノ
色んなことがあるけれど
谁しも与えられし
同じ明日は来る

暴走マシ－ン　教えてよ
目指すべきル－ト
不安なんだ　细く险しい

信じる力を
暴走マシ－ン　答えなんて知らないんでしょ？
ならば笑って　负けるもんか　越える力を

はまってゆく　もがけばもがくほどに
はまってゆく　负のスパイラルゾ－ン
脱出目前　ダッシュで这い上がる
3・2・1
GO!!

暴走マシ－ン 君のこと 乘せてあげよう
手荒な操纵　批难中伤　御勘弁样
暴走マシ－ン 行き先は分からないけど
ここよりマシさ　负けるもんか 御愁伤样

世界的景色颠倒扭曲了
情情爱爱万岁
无精打采挽回
○○失败
之后就是节日

地球的角落里展望着真理的大门
零零碎碎散落

刺痛刺痛三倍
飞快舞动
到底有什么目的呢？

从现在开始说的话要对所有人保密哦
很快这个地球就要消失了
但是放心吧
有一样好东西告诉你

暴走机器 我骑在你身上了哟
请不要责怪粗暴的操作

time is over
追寻昨天的自己的人
嘟嘟哝哝
哭哭啼啼
不可以叹气哦
装成旁观者的样子

time is money
但是钱买不到明天
染色体和DNA就像在身体中呐喊起来

活了一定岁月的生命
从失去中获得的东西
虽然会遇到各种事情
但无论谁都要同样面对明天

暴走机器 给我指引方向吧
很不安啊 信任的力量变得脆弱而危险
暴走机器 你不知道答案吧？
那就大笑吧 超越的力量怎么可以输

不能自拔，越是挣扎越是这样
泥足深陷，在失败的螺旋地带
眼前就能脱出了，以奔跑爬上去
3、2、1
GO！

暴走机器 我骑在你身上了哟
请不要责怪粗暴的操作
暴走机器 虽然不知道该往哪走
但总好过留在这里 怎么可以输 请不要悲伤



宇宙人推荐

本曲是8月1日发售的PSV游戏《灵偶异界》的主题曲，由歌手yucat作词作曲并演唱的歌曲。yucat原名加藤有加利，是二人女子组合Rythem的成员之一，2011年解散后以yucat名义从事个人音乐活动。本曲是她单飞后推出的个人单曲中的一首，歌曲开头部分用电脑处理过的人声犹如窃窃细语带有磁性，高潮部分节奏感鲜明，和声部分也是本曲的亮点之一。歌词也相当具有个性，不过因为歌曲在游戏之前的原因，跟游戏的主题谈不上贴近。



14 HeavenZ-ÅrmZ feat.初音ミク

作词：sasakure.UK　作曲：sasakure.UK　演唱：初音未来

哭り止まぬ　ほしの痕
繰り返す　あやまちを
ひとひらの　灯火も
穿つ暗　消えた

绝え间ない　战栗に慈悲など亡いと
答えのない　旋律に意味など亡いと
救いのない　幻想に明日など亡いと
络み合う漆黑の咎
摇らぐ世界　崩れ落ちて
爱したもの　亡くしてまで
再誓 –
このウタを

何千の意思が叫ぶ　ネガウ　何を唤く？
哭り止まないの
何亿の星が　几度坏れ崩れ消え去っても
"抗おうじゃないか、轮回"
崩れ落ちた四肢を抱いて
歩き出した

哭り止まぬ　ほしの痕
愿わくば　爱しいひと…

还らない日常へ问う　世界の行方　其の意志を
轮郭のない幻想へ乞う　世界の意志　其の爱を
绝え间ない战栗に问う　世界の爱　其の解を
答えのない旋律に乞う　世界の解　其の明日を

崩れ出した　圣者の痕
剥がれ落ちた　伪りの乐园
叹きやまぬ　泪の雨に
歪む视界　光も无く
ちいさな梦　坏してまで
再誓 –

それでもうたはといかけて

理不尽な祈りさえ踏みしめている　ただ
泣き崩れる空をただ见つめて彷徨うまま
瑕付いた记忆さえ优しく漂うさま
戻らない过去に缚られ续けている　まだ

其の问いに答えは要らない
几千の愿い零れても
枯れてくれるな　运命
崩れ落ちた四肢で未来を　ただ描いてゆく
このウタを

何千の意思が叫ぶ　ネガウ　何を唤く？
哭り止まないの
何亿の星が　几度坏れ崩れ消え去っても
"抗おうじゃないか、轮回"
崩れ落ちた四肢を抱いて　歩き出した

钢の旋律を啼らして
いつかの誓いを叶えて
摇らいでゆく伪りの乐园　踏みしめてゆく
此の世界が锖び付いても
枯れてくれるな　运命
このウタを –

哭り止まぬ　ほしの痕
繰り返す　あやまちを
ひとひらの　灯火に
愿わくば　爱しいひと…

星之哭泣从未停息
错误总是重复着
星点灯火
熄灭于黑暗

无间断 战栗不存在慈悲
无解答 旋律不存在意义
无救赎 幻想不存在明日
漆黑的罪孽交织
直到摇晃的世界崩坏
所爱之物消亡之前
再次起誓
以这歌声

无数的意志在叫喊 在祈求
呼唤着什么？
就算从未停止哭泣的
无数的星球 已经崩坏消失了
也好
"不是应该抵抗这个轮回么？"
拥抱残破的四肢
迈出脚步
星之伤痕不停哭泣
但愿所爱之人……

向无法回归的日常质问 世界的方向 其意志之所在
向没有轮廓的幻想乞求 世界的意志 其爱之恩赐
质问无法抑止的战栗 世界的爱 其"解"之为何
乞求毫无回应的旋律 世界的"解" 其明日之降临

圣人的印记(声音)开始崩坏
虚伪的乐园逐渐剥落
泪水之雨不停叹息
歪曲的视线毫无光彩
直到小小的梦想也被破坏之前
再次起誓

即使如此，这歌声也要继续质问

将这荒谬的祈祷一并践踏
凝望着崩坏恸哭的天空徘徊着
伤痕累累的记忆悠然在脑海飘荡
依然被无法挽回的过去束缚着

这个问题不需要回答
就算数千愿望凋零殆尽
也千万不要枯萎啊 命运

只需要用残破的四肢描绘出未来
以这歌声

无数的意志在叫喊 在祈求
呼唤着什么？
就算从未停止哭泣的
无数的星球 已经崩坏消失了
也好
"不是应该抵抗这个轮回么？"
拥抱残破的四肢
迈出脚步

钢之旋律响起
总有一天誓约会实现
踏过摇曳的虚伪的乐园
就算这个世界都锈迹斑斑
也千万不要枯萎啊 命运
以这歌声

星之伤痕不停哭泣
错误总是重复着
如果要向这星星之火许愿
但愿所爱之人……



宇宙人推荐

本曲是《七龙战记2020-Ⅱ》的主题曲，跟前作一样SEGA用自家版权的优势直接让超人气的虚拟歌姬初音未来演唱主题曲，顺便在游戏中客串登场。整首歌曲是比较快速的电子乐风格，初音的声线也显得分外空灵，描写末世景象的歌词则呼应了游戏的主题。歌词中二同时极具诗意，而且句子结构非常工整，文艺度爆表（我自认实在没有这等中文水平表达此等文艺的歌词）。大家有空不妨找找游戏的OP看看，歌曲可谓把末世的意境表现得淋漓尽致。





GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏•人

2013.9
Vol.
51
UCG

【游戏人物】须田刚一——在争议声中前行的鬼才

【斑斓之书】大招伤身，小招怡情——管窥军种江湖

【映画馆】“人若犯我，我必加倍奉还。”——《半泽直树》看点解析

【传世之书】一场游戏一场戏——KickStarter 的诞生与崛起



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏•人 光盘定价：18.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售